ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

20#245
ОКТЯБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



А также:

- Aliens vs. Predator 2
- Mortal Kombat Armageddon
- Massive Assault Network 2
- Medal of Honor: Airborne
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- Armored Core 4
- Blue Dragon
- Left 4 Dead
- Ониблэйг
- FIFA 08

Tokyo Game Show 2007
РЕПОРТАЖ

ТЕМА НОМЕРА
Postal III
Зачем нужны возрастные ограничения?

Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone
БАНЗАЙ

Kane & Lynch: Смертники
ХИТ?!

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК 192 СТРАНИЦЫ 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
RPG
Трудно быть богом
РЕКЛАМА
Книга кончилась – история продолжается
Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
Более 100 видов оружия и брони
www.akella.com
© 2007 ООО "Акелла"
союз
М.видео
Настроение!
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ОКТЯБРЬ #20(245) 2007

Всем привет!

В профильной прессе (и в России, и за рубежом) есть две дежурные темы – консольные войны и проблема насилия в играх. Писать всегда есть о чем, да и читатели проявляют к статьям большой интерес. Однако в этом номере мы пишем о виртуальных убийствах не из-за недостатка фантазии, а потому что есть весьма солидный повод – Postal III. Новая часть скандально известного сериала разрабатывается по большей части в России, мы очень тесно дружим с Винсом Дези (руководитель студии Running with Scissors), так что пройти мимо этой темы и отдать обложку, скажем, беззаботной Blue Dragon мы никак не могли.
Как известно, обвинять игры во всех смертных грехах любит непрофильная пресса. Мы же стараемся их защищать, указывая на то, что те же современные кино и литература гораздо ярче описывают насилие и провоцируют на насилие. Однако к традиционным видам искусства придирок отчего-то гораздо меньше. К тому же, электронные развлечения – как и кино с литературой – в первую очередь отражают существующую реальность, а уже во вторую очередь – влияют на нее. Так что изменится мир – изменятся и игры.
Что касается разного рода необъяснимых вспышек насилия, то вспомните об истории с расстрелом студентов в американском университете Virginia Tech. Представители непрофильной прессы легко повелись на заявления о том, что убийца подвергся влиянию жестоких боевиков, вроде Counter-Strike. Однако полиция выяснила, что в детстве он действительно увлекался видеоиграми, но только добрыми и мультяшными. И все было с ним нормально. А вот позже, во время учебы в вузе он ни разу не был замечен за хоть какой-либо компьютерной или видеоигрой. Кто может поручиться, что игнорирование новых развлечений не стало причиной трагедии? Быть может, ему стоило вступить в местную киберспортивную команду?
Конечно, далеко не каждую игру стоит показывать детям, и именно для этого существуют официальные возрастные рейтинги. Если на коробке написано «18+», то стоит дважды задуматься, прежде чем отдавать диск ребенку или младшему брату. Правда, как раз в России системы присвоения возрастных рейтингов нет. И это уже настоящая проблема.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

В НОМЕРЕ



Во время визита в «Акеллу» мы посмотрели версию как для PC, так и на Xbox 360. На консоли все работает довольно шустро и выглядит посимпатичнее за счет сглаживания и размытия картинки, хотя уровни те же самые. И скорее всего, на консоли от Microsoft будет специальный сетевой режим. Вы, наверное, уже заподозрили неладное по первым попавшим в Сеть скриншотам, так что молчать об этом смысла нет – игра будет только от третьего лица (с видом «с плеча» а-ля Resident Evil 4 при прицеливании).

20

Postal III

ЖЕСТЬ КАК ОНА ЕСТЬ

ARMORED CORE 4 FIFA 08



ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ НА СТРАЖЕ НАШИХ ИНТЕРЕСОВ

122

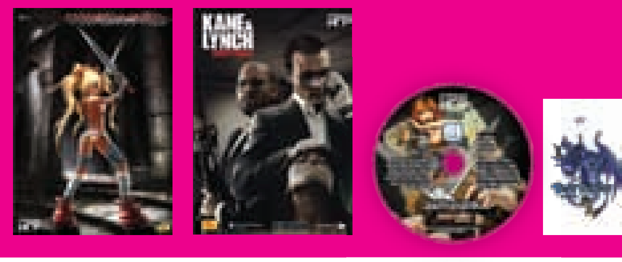
FIFA ВЫШЛА ИЗ ЗАСТОЯ И УЛУЧШАЕТСЯ С КАЖДЫМ ГОДОМ

120



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ОНИБЛЭЙД» И «KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ»
НАКЛЕЙКА: BLUE DRAGON



НОВОСТИ

Он побеждает камень, но боится ножниц	10
Второе место Nintendo	14
PS3 и PSP на службе человечества	14
Пришествие Dualshock 3	15
Соната для PS3	16
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	18

ТЕМА НОМЕРА

Postal III	20
Интервью с Алексеем Самохиным	26

Игры в разработке

ХИТ?!

Kane & Lynch: Смертники	30

ДЕМОТЕСТ

Не время для драконов	36
Ониблэйд	38

В РАЗРАБОТКЕ

Полный привод 2: Hummer	40
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	42
Age of Empires III: The Asian Dynasties	44
Left 4 Dead	46
Culpa Innata	48
Aliens vs. Predator 2	50
Rapid Racoon	51

РЕПОРТАЖ

Tokyo Game Show 2007 – первые впечатления	52

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	60

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	72
Гид покупателя	73
Слово команды	74

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	76
Гостевая колонка (Илья Ченцов и Марина Петрашко)	78

СПЕЦ

Outsource, часть 2	80
Кто хочет стать скелетом?	88
Тестирование тарифа [GAMER]	94

РЕПОРТАЖ

GameX 2	96

Обзоры игр

ХИТ!

Medal of Honor: Airborne	104
Кросс-обзор	97

ОБЗОР

Blue Dragon	110
Обитаемый остров: Послесловие	114
Massive Assault Network 2	118
FIFA 08	120
NHL 08	121
Armored Core 4	122
Mortal Kombat Armageddon	125

ДАЙДЖЕСТ

Обзор русскоязычных новинок	126

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	130

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	136
Новости Сети	138

ЖЕЛЕЗО

Новости	144
Тестирование джойстиков	146
Мини-тест: Корпус Cooler Master Cosmos RC-100	150
Мини-тест: ТВ-Тюнер Leadtek PalmTop TV	151
Мат. часть: Боремся с шумом в системном блоке	152

РЕТРО

Артефакт номера	154
Ретроконкурс	155
Обзоры лучших игр прошлых лет	156

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Widescreen	160
Банзай!	162
Кросс-формат: Жуткая семейка Аддамс	170

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс ATI	176
Итоги «Изобретательского» конкурса	177
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

OUTSOURCE, ЧАСТЬ 2

СПЕЦ

ПИТЕРСКИЕ СТУДИИ, РАБОТАЮЩИЕ НАД WARCRAFT И STAR WARS? БЫВАЕТ И ТАКОЕ.



80

TOKYO GAME SHOW 2007

РЕПОРТАЖ

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ САМОЙ КРУПНОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ В МИРЕ.



52

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ СКЕЛЕТОМ?

СПЕЦ

ДЕСЯТЬ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ ИГРОВЫХ СКЕЛЕТОВ СОВРЕМЕННОСТИ.



88

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.
USN Computers	3 обл.
Samsung	4 обл.
Zyxel	37
View Sonic	101
«Пирит»	17
«Технотрейд»	7
MSI	45
«ТЦ Савеловский»	59
OLDI	41
West	29
Soft Club	39,43,47,49
«Бука»	79
Elko	57
Edifier	77
«Акелла»	5,9,13,11,15
«1С»	61,63,65,67,69,71
«Руссобит-М»	75,103,109
Netland	167
Gamepost	113
«ТНТ»	117
«Кубок СИ»	129
GDC Russia	143
«Реклама ЖЖ»	141
«РМ-телеком»	179
«Хитзона»	181
Ред подписка	159
Gameland.ru	192
Mail.ru	161
Maxi Tuning	187
«КафеМакс»	135

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ — ХИТ!?

УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!



30

GAMEX 2 — РЕПОРТАЖ

ВТОРАЯ ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.



96

PC

Age of Empires III: The Asian Dynasties	44
Antrophos: Война за разум	128
Brothers In Arms: Hell's Highway	10
Culpa Innata	48
FIFA 08	120
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	42
Kane & Lynch	35
Left 4 Dead	46
Loki	126
Massive Assault Network 2	118
Medal of Honor: Airborne	104
Medieval 2: Total War – Kingdoms	126
Mercenaries 2: World in Flames	10
NHL 08	121
Panzer Command: Операция «Снежный шторм»	127
Postal III	20
Space Shuttle Mission 2007	10
Как Достать Студента: Переполох в общаге	127
Морхухн: Wanted	128
Не время для драконов	36
Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи	126
Обитаемый остров: Послесловие	114
Ониблэйд	38
Полный привод 2: Hummer	40
Рататуй	128
Человек-паук: Новая страница	127

PS3

Armored Core 4	122
Brothers In Arms: Hell's Highway	10
echochrome	12
Eternal Sonata	16
Gran Turismo 5 Prologue	12
Kane & Lynch	35
LittleBigPlanet	11
Medal of Honor: Airborne	104
Mercenaries 2: World in Flames	10
NHL 08	121
White Knight Story	16
Yakuza: Kenzan!	10

DS

Dragon Quest IV	16
Eternity's Child	10
Front Mission 2089	16
Rapid Racoon	51
Rhythm 'n Notes	10

PSP

Aliens vs. Predator 2	50
echochrome	12

Wii

Eternity's Child	10
Medal of Honor: Airborne	104
Mortal Kombat Armageddon	125
Rockstar Table Tennis	12
Star Wars: The Force Unleashed	12

XBOX 360

Armored Core 4	122
Army of Two	26
Beautiful Katamari	12
Blue Dragon	110
Brothers In Arms: Hell's Highway	10
Eternal Sonata	16
F.E.A.R.: Perseus Mandate	50
Guilty Gear 2 Overture	10
Infinite Undiscovery	16
Kane & Lynch: Смертники	35
Left 4 Dead	46
Lost Odyssey	46
Medal of Honor: Airborne	104
Mercenaries 2: World in Flames	10
NHL 08	121
Postal III	20
Rainy Woods	11
Universe at War: Earth Assault	44

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE — ХИТ!

ШУТЕРЫ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ – ТУПИКОВАЯ ВЕТВЬ ЭВОЛЮЦИИ?



104

ARMORED CORE 4 — ОБЗОР

СЛАВА РОБОТАМ!



122


Акелла
ACTION / NAVAL / RPG
На смену старой Легенде
приходит новая!
Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку,из глубин Карибского моря восстают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.
Вас ожидают:
Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на загорелых лицах
Уникальные стили фехтования: топор против сабли!
Город Потерянных Кораблей
из серии «Возвращение Легенды»
Корсары
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
© 2007 ООО "Акелла"
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

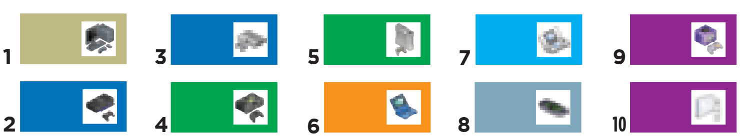
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

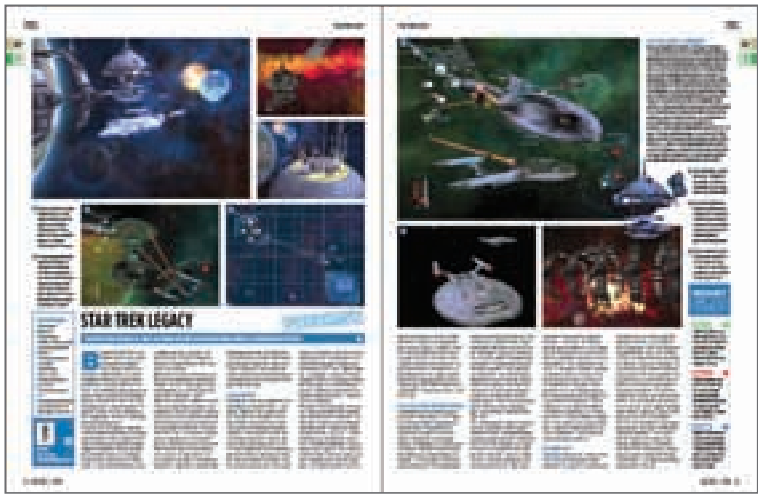
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

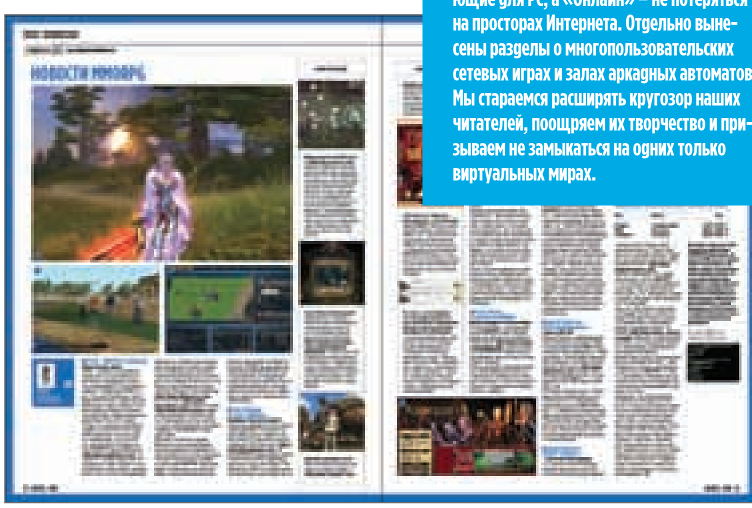


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@k66.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Большая часть новостей этого номера пришла с выставки Tokyo Game Show. Главные из них таковы: анонсирован джойпад DualShock 3 для PS3 с поддержкой вибрации, показана играбельная версия Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, сервис PlayStation Home будет запущен только в следующем году. Новую информацию об играх в разработке и наши впечатления от демоверсий вы найдете дальше, в разделе «Новости», а также в первой части репортажа с Tokyo Game Show.

Компания Nintendo традиционно в выставке не участвовала, но и без этого умудрилась попасть в новости. Ее акции в очередной раз подорожали, и Nintendo вышла на второе место в Японии по капитализации. Производитель игр и приставок стоит теперь около $72 млрд, что больше, чем у всей Sony (около $50 млрд), а также у Toshiba, Matsushita и других известных вам японских корпораций. Дороже только Toyota с ее более чем $200 млрд. К слову, все эти факты представителям российского игрового бизнеса изложил Олег Хажинский («ND Видеоигры», официальный представитель Nintendo в нашей стране), – чтобы те прониклись величием Nintendo, закупили больше приставок Nintendo DS и Nintendo Wii для своих торговых сетей и научились лучше продавать их нашим геймерам. Делал он это на мероприятии под названием «Дискография» – серии партнерских семинаров издательства «Новый диск». Пока дела у DS и Wii в России идут совсем не так, как во всем остальном мире. Официальных данных о продажах нет, но наше собственное исследование на выставке GameX показало, что PSP и PlayStation 3 успело приобрести значительно больше людей.

Другая интересная инициатива «Нового диска» – старт ролевой игры «Ведьмак» на три дня раньше, чем во всем остальном мире (24 октября). Купить диск можно будет в сети магазинов «Эльдорадо» по всей стране. Игра полностью переведена на русский язык (включая озвучку). Ее делали польские разработчики по мотивам известного цикла фэнтезийных романов Анджея Сапковского.

Под конец мы хотели бы посоветовать обратить особое внимание на заметки о LittleBigPlanet. Многие западные аналитики считают, что именно эта игра будет «продавать» PlayStation 3 и поможет приставке перехватить инициативу у Xbox 360 и Nintendo Wii. Правда, произойдет это (если произойдет) лишь весной следующего года. Почему нельзя выпустить проект в предновогодний сезон – не очень понятно, поскольку представленные прессе демоверсии выглядят вполне завершенными.




RPG
Акелла
Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
Mask of the Betrayer
Продолжение великой игры,
Воскрешение великого Героя!
Свыше 60 часов одиночной кампании
20 классических и новых рас вселенной D&D
50 новых заклинаний
3 новых класса: Red Wizard of Thay, Spirit Shaman, Invisible Blade
60 новых навыков
Самые живые персонажи со времён легендарной Planescape: Torment
Дополненная система управления со стратегическим режимом (Strategy Mode)
Новые области Rashemen и Thay
Возможность импортировать старого героя или начать всё сначала
Улучшенная графика, оптимизированный и доработанный движок
www.nwn2.com
OBSIDIAN
BioWare corp
ATARI
РЕКЛАМА
© 2007 ООО "Акелла"
союз
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ | С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ЕСЛИ ВАМ НА УХО НАСТУПИЛ МЕДВЕДЬ



ОВЛАДЕЙТЕ НОТНОЙ ГРАМОТОЙ ИГРАЮЧИ.

Rhythm 'n Notes для DS, сплав музыкального симулятора и обучающей игры, берет на себя задачу привить геймерам слух. Она состоит из двух разделов: «Ритм» и «Ноты». В первом игроку предстоит повторять за девочкой на экране отбивку, постукивая стилусом по экрану.
А во втором – угадывать ноты на слух. Не представляете, что это такое? Тогда спросите знакомых, которые учились в музыкальной школе, что такое сольфеджио. Можете стать свидетелем легкой истерики. Rhythm'n Notes выйдет в США 23 октября.

СИМУЛЯТОР АСТРОНАВТА ВЫЙДЕТ В ДЕКАБРЕ



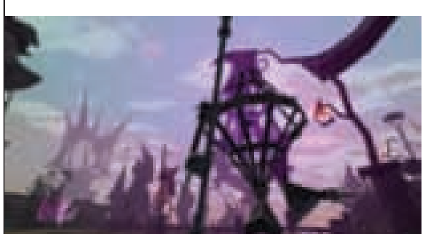
НИКАКИХ ИНОПЛАНЕТЯН И ЯДЕРНЫХ УДАРОВ НЕ ОЖИДАЕТСЯ.

Космосимуляторов, которые правдиво отражают законы Ньютона и теорию относительности, очень немного. Но если вас манит романтика околоземной орбиты, не терпится оказаться за приборной панелью настоящего шаттла, интересна повседневная работа современных астронавтов (запуск, состыковка, обслуживание спутников), Space Shuttle Mission 2007 для PC – то, что вам нужно. Игра стала плодом 6 лет работы Simsquared Ltd., занимающейся разработкой морских симуляторов для частных компаний и военных.

ЗАЧЕМ СОЛУ БЭДГАЮ КОМАНДА ПОДДЕРЖКИ?

В GUILTY GEAR 2 OVERTURE ВОЙНА – НЕ УДЕЛ ОДИНОЧЕК.

На TGS мы смогли опробовать Guilty Gear 2 Overture для Xbox 360. По геймплею она напоминает Kessen: игрок непосредственно управляет персонажем-генералом, а рядовым солдатам (дополнительные юниты, кстати, можно призывать за ману) раздает приказы – на штурм какого ключевого пункта им отправляться. Разработчики уверяют, что Overture окажется более стратегически сложной, чем, скажем, Dynasty Warriors, и поддержка войск на заданиях будет нелишней. В финальной версии обещаны разнообразные и заковыристые миссии.
До японских Xbox 360 Overture доберется уже 29 ноября, о западном релизе пока ничего не слышно, но, скорее всего, он не заставит себя ждать.



Eternity's Child, платформер, заточенный под Xbox Live Arcade, выйдет на Wii и DS. Игра-перебежчица будет рисоваться от руки для Wii, а DS-версия будет трехмерной.

Дата выхода Mercenaries 2: World in Flames (PC, PS3, Xbox 360, PS2) официально перенесена на первый квартал 2008 года. В ближайшие полгода разработчики из Pandemic Studios будут полировать игру и отлавливать баги.

Brothers In Arms: Hell's Highway для PS3, Xbox 360 и PC тоже не успевает к новогодним праздникам. И тоже выйдет где-то между январем и мартом 2008 года.



ВСЕМ ПРИКВЕЛАМ ПРИКВЕЛ

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ YAKUZA СТАНЕТ PS3-ЭКСКЛЮЗИВОМ

Ryu ga Gotoku Kenzan! – третья часть (пусть и без цифры «3») солидного сериала, которого прочили в преемники Shenmue, а получили… просто хорошие игры. С несколько однообразными боями, бессчетными экранами загрузки, но одновременно с отличным сюжетом и режиссурой. Предыдущие части вышли на PS2 и рассказывали о молодом якудза, нашем современнике. Третий же выпуск станет приквелом и перенесет действие не на жалкие 20-30 лет, а на все четыре столетия назад. Прощайте, неоновые огни Токио! Привет, фонари средневекового Киото!
Наш герой, наемный телохранитель Кадзуманоске Кирю (Kazumanosuke Kiryu), получает заказ от девочки Харуки (Haruka) на убийство Мусаси Миямото (Musashi Miyamoto). Интрига в том, что Миямото – это старое имя самого Кирю. Имена Харука и Кирю, кстати, носили и главные герои предыдущих частей, но пока что другой сюжетной связи между играми не прослеживается. Впрочем, видеоролики срежиссированы так же хорошо, как и раньше. Игровой процесс, в свою очередь, революционностью не отличается: мы по-прежнему исследуем город и ввязываемся в драки. Однако теперь разрешено выбрать боевой стиль: рукопашная, с одним или с двумя мечами, либо с двуручником. Не исчезло и обучение новым приемам и движениям, но постигать единоборства отныне можно и без мастера. Например, Кирю запоминает трюки, наблюдая за животными. Помимо основной сюжетной линии будут доступны 100 побочных квестов; в некоторых из них задействованы исторические личности. В числе необязательных развлечений – культурно-познавательные походы по гейшам, игра в кости и тотализатор на черепашьем «ипподроме». Выход в Японии намечен на первый квартал 2008 года.

ОН ПОБЕЖДАЕТ КАМЕНЬ, НО БОИТСЯ НОЖНИЦ

ШУТЕР PAPERMAN ДЛЯ PC.

На Tokyo Game Show 2007 демонстрировалась презабавнейшая игра, Paperman от студии Cykan Entertainment. Казалось бы, это самый обычный командный шутер с бесконечными раундами и единственным режимом (4х4 deathmatch). Да и оружие самое что ни на есть обыкновенное: штурмовые винтовки, пистолеты, нож да гранаты. Вот только персонажи в прямом смысле слова бумажные. Если, например, взорвать гранату, ребята из целлюлозы повалятся с ног – они ведь толщиной в дюйм! А раз они такие легкие, то и падать будут медленно: в этот момент противников и надо пристрелить. Незавидная смерть ожидает оригами-менов – они рвутся на кусочки. Из разодранных в клочья персонажей выпадают бонусы, повышающие здоровье и огневую мощь. Работа над игрой ведется только с июля, а у нее уже есть демоверсия. Однако о дате выхода ничего не известно.





ПЕРИФЕРИЯ, УБИЙСТВА И ШИЗОФРЕНИКИ

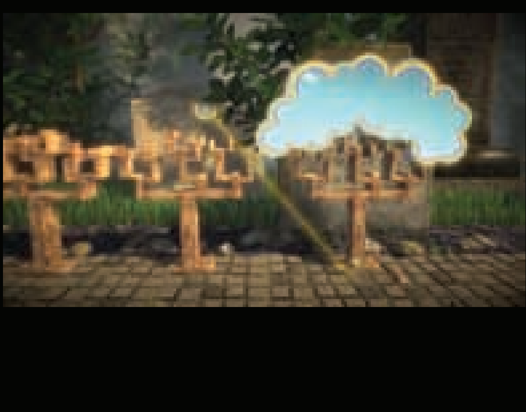
В РАЗРАБОТКЕ SURVIVAL HORROR RAINY WOODS.

Маленький городок в захолустье – классическая декорация для триллера. Ведь все как на ладони: убийцей, равно как и жертвой, может стать любой из героев. Такую историю и предложит нам Marvelous Interactive со своей action/adventure Rainy Woods для Xbox 360 и PS3. Rainy Woods – название местечка, куда направляется агент ФБР Дэвид Янг Хиннинг (David Young Henning). Он расследует дело об убийстве девочки, труп которой нашли в лесу рядом с городом. Жители в панике, а слухи о возвращении легендарного Убийцы в Плаще (Raincoat Killer) только подливают масла в огонь. Дэвид берется за расследование вместе с Джетером (Jeter), который, увы, ничем кроме советов помочь не в силах. Дело в том, что Джетер – плод больного воображения нашего героя. Будем надеяться, что раздвоение личности Дэвиду поможет, потому что в ходе расследования он столкнется с «чем-то не совсем человеческим». Что авторы скрывают за столь размытой формулировкой, неясно; речь может идти и о зомби, и о мутантах, и о гуманоидах, и о ком угодно еще. Зато точно известно, что нам разрешат путешествовать по пятачку в восемь квадратных километров (в том числе и на автомобилях), палить из огнестрельного и размахивать направо-налево холодным оружием. Выход в Японии (а если повезет, то и в остальном цивилизованном мире) намечен на следующий год.

SONY ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС LITTLEBIGPLANET

ИГРА ВЫХОДИТ В США В ФЕВРАЛЕ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА.

В преддверии Tokyo Game Show 2007 журналисты познакомились с некоторыми особенностями платформера-головоломки для PS3. Например, с Pod'ом – приборной панелью космического корабля, выполняющей функции главного меню. От Pod'а ведет пять дорожек: Play (ранее созданные уровни), Friends (ваши друзья и их творения), Messages (общение с другими игроками), Creations (редактор уровней) и Me (настройка вашего персонажа). Краеугольный камень геймплея – предмет fluff, который открывает новые предметы и настройки. Fluff запрятан в самых неожиданных местах, а чтобы достать его, надо проявить недюжинную смекалку. Конечно, вы можете и не ломать голову над его поиском, но ведь бонусы… такие милые. Предусмотрен голосовой чат, а персонажи будут шевелить губами, проговаривая ваши слова. Кроме того, любому уровню легко сменить визуальное оформление (от японского сада до деревянного зодчества), но на прохождении это никак не отразится. Как можно догадаться, Sony рассчитывает, что LBP заинтересует в первую очередь «казуалов» – тех, кто к заядлым геймерам себя не причисляет.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

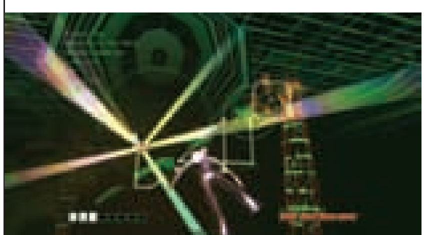
METAL GEAR SOLID НА TGS'07

ХИДЕО КОДЗИМА НЕ УНИМАЕТСЯ.
Вести с полей: на пресс-конференции Konami в рамках Tokyo Game Show 2007 были показаны новые трейлеры MGS4, MGS Online, MGS: Portable Ops Plus, MGS 2 Bande Dessine (интерактивный комикс для PSP; в комплекте с ним, кстати, будет идти первая часть) и MGS Mobile. Кроме того, на нынешней TGS представили играбельные демоверсии первых двух проектов из этого списка. Выяснилось, что MGS4 будет продаваться с «начальной версией» MGS Online. Но не будем отнимать хлеб у коллеги Сонина – подробности читайте в этом номере «СИ»!



КЛАССИКА КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ ИГР

REZ ПЕРЕИЗДАЕТСЯ НА XBOX 360.
Игроки со стажем наверняка помнят рельсовый шутер Rez для Dreamcast, позже вышедший и на PS2. Жанр отнюдь не претенциозный, однако игре удалось зацепить публику другим: безумным визуальным оформлением (ближайшие ориентиры – Tron 2.0 и Darwinia), а также тесной связью музыки и происходящего на экране. Теперь же этот авторский проект появится на Xbox 360. Радикальных изменений не ожидается, кроме, конечно же, поддержки 1080p и Dolby 5.1.



ECHOCHROME НА TOKYO GAME SHOW 2007



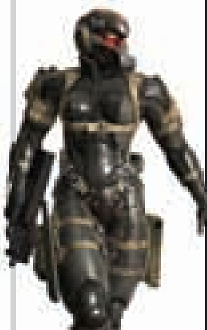
ГОЛОВОЛОМКА ДЛЯ PLAYSTATION NETWORK.
echochrome – игра про черно-белого человечка, идущего по трехмерному уровню, который составлен из прямоугольных блоков и отверстий. Наша задача – крутить всю конструкцию так, чтобы человечек не упал. Загвоздка в том, что наш черно-белый друг неуправляем и бредет вперед с упорством лемминга. Любопытно, что движок учитывает не то, как выглядит уровень на самом деле, а как его видит геймер. Например, если стоящий сзади блок перекрывает отверстие, то дырки «как бы нет». echochrome представлена лишь в виде играбельной концепции.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Коллектив Evolution Studios в поте лица трудится над MotorStorm 2 для PS3 (выход намечен на 2008), а также дополнительными фенечками для оригинальной игры, которые будут распространяться через PlayStation Network.

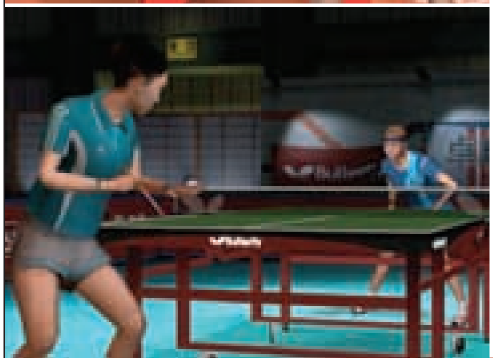
Star Wars: The Force Unleashed в версии для Wii сделает из вас настоящего джедая. Нунчаком вы будете контролировать Силу, а Wiimote станет вашим лазерным мечом. В Штатах проект появится во втором квартале 2008 года.

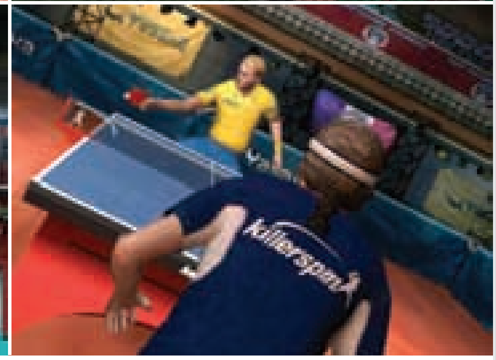
Beautiful Katamari выйдет только на Xbox 360. Однако ее дизайнер Дзюн Морикава (Jun Morikawa) намекнул, что игры сериала Katamari скоро обоснуются и на Wii, и на PS3.











НАСТОЯЩИЙ ПИНГ-ПОНГ НА WII – УЖЕ 26 ОКТЯБРЯ

ЗВУЧИТ КАК ТЕННИС, ВЫГЛЯДИТ КАК ТЕННИС, ИГРАЕТСЯ КАК ТЕННИС.

Когда Rockstar Games объявила, что поддержит Wii, стало ясно, каким играм суждено появиться на консоли. Manhunt на ней самое место, ведь Wii Remote позволит перерезать горло или пырнуть врага буквально собственными руками. Адреналин так и хлещет – это вам не на кнопочки жать. Та же история и с Rockstar Table Tennis, вышедшей ранее на Xbox 360. Идея игры проста как три рубля: вот тебе ракетка, вот тебе партнер – гоняй шарик туда-сюда и открывай новых игроков, снаряжение и залы.
Но главное – это реализация. Стандартная схема управления подразумевает только Wiimote, которым вы управляете, как ракеткой, а крестовиной назначаете подкручивания. В зависимости от того, как крутится шарик, он окрашивается в разные цвета, что служит неплохим подспорьем в игре. Можно использовать и «нунчак», тогда управление напоминает о версии для Xbox 360, где для перемещения служит аналоговый джойстик. Наконец, при третьей схеме управления Wiimote снова становится полноценной ракеткой, а «нунчак» отвечает за движение персонажа.
В игре есть и некое подобие суперударов (любители пинг-понга наверняка вспомнят словечко «загасить»). Подкручиваете шарик, заполняете специальную полоску и оставляете соперника рыдать – формула проста.
Если вам надоело играть со стенкой, если вам с приятелем негде поставить стол для игры, если у вас на тренировке снова украли ракетку, значит Rockstar Table Tennis для Wii – то, что вам нужно.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE НА TGS'07

180 СЕКУНД НА БРАТА

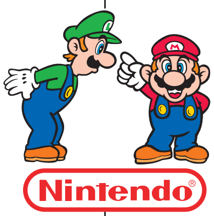
Polyphony Digital позволила журналистам своими руками пощупать GT 5 Prologue… всего по три минуты, после чего экран бескомпромиссно выдавал «Game Over». Но и этого времени хватило, чтобы отметить два момента. Во-первых, в игре будет вид из кабины, салон хорошо смоделирован, а два зеркала заднего вида отражают все правильно. Во-вторых, обещанной системы повреждений в демоверсии нет. Проект появится в продаже в Японии уже в конце этого года (а у нас в начале следующего), так что неясно, успеют ли разработчики выполнить задуманное. GT 5 Prologue будет поддерживать до 16 гонщиков на одной трассе, в том числе и в онлайн-заездах.
GT TV – новая особенность. Ребята из Polyphony Digital утверждают, что с ее помощью мы сможем скачивать видео гоночных соревнований со всех концов света, в том числе и с малоизвестных чемпионатов.
Игра будет распространяться как на Blu-Ray, так и через PSN. Цены в Японии – 4980 (около $42) и 4500 (около $38) йен соответственно. Стоимость в Европе «все еще обговаривается».




Акелла
Реальные Автомобили · Реальные Трассы · Реальные Гонки
RACE 07
симулятор
чемпионат WTCC
Гоночный сезон 2007 получился напряженным и насыщенным: новые имена, новые машины, новые рекорды!...
Свыше 300 автомобилей
9 разных классов: GT, Formula BMW, Formula 3, Radical...
3 официально лицензированных чемпионата
Грандиозные сетевые гонки Online World Championship
Натуралистичная анимация водителей
Продолжение эталонной RACE – The WTCC Game
Уникальный автосимулятор по лицензии FIA WTCC (World Touring Car Championship)
Система OnCon позволяет разработать собственный дизайн шлема
Более 32 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Имола, Монца, Макао, Брно...)
WTCC FIA World Touring Car Championship
SIMBIN
EUROSPORT
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
ХИТ ZONA
www.akella.com

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВТОРОЕ МЕСТО NINTENDO



НЕСМЕТНЫЕ БОГАТСТВА ВОДОПРОВОДЧИКА МАРИО.
Японская корпорация, производящая приставки и игры для них, заняла на местном рынке второе место по капитализации (или, проще говоря, стоимости компании). Теперь она уступает только Toyota. Стоит отметить, что в реальности капитализация Nintendo меньше, чем у Mitsubishi, просто акции Mitsubishi временно выведены из обращения. Но даже третье место – тоже неплохо. Все остальные японские гиганты, вроде Sony (имеется в виду вся корпорация Sony, не только игровое подразделение), Toshiba или Matsushita, стоят меньше, чем Nintendo с ее $73 млрд.

СТАРТ ТОЩЕЙ PSP



ЕВРОПЕЙЦЫ БЕРЕГЛИ ДЕНЬГИ НА УЛУЧШЕННУЮ ПРИСТАВКУ.
14 сентября в Европе поступила в продажу PSP Slim & Lite, новая версия портативной приставки от Sony. За первую неделю ее приобрело 17 тыс. англичан, что в четыре раза превышает продажи обычной PSP за предыдущую неделю. Правда, стоит отметить, что в последний месяц Sony практически не отгружала в магазины старую модель, а геймеры знали, что вскоре появится новая, поэтому и продажи консоли были чрезвычайно низкими.

PS3 И PSP НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

УЧЕНЫЕ ИЗ СТЭНФОРДСКОГО УНИВЕРСИТЕТА ПРИЗВАЛИ НА ПОМОЩЬ ГЕЙМЕРОВ.
Проект Folding@home – медицинское исследование, которое проводит университет Стэнфорда в США. Для него требуется огромный объем вычислений, и справиться с ним позволяет сеть компьютеров, которые в свободное от работы время изучают структуру молекул белка. На данный момент суммарная производительность вовлеченных в проект систем составила один петафлоп, то бишь квадриллион (тысячу триллионов) операций в секунду. Что важно, в Folding@home участвуют приставки PlayStation 3, и три четверти (!) всей вычислительной мощи сети обеспечивают именно они. Так что если когда-нибудь ученые из Стэнфорда найдут лекарство от рака, то знайте – благодарить за это стоит геймеров, которые купили PlayStation 3, но не играют на приставке. А в конце августа компания Sony выпустила обновление для Folding@home, которое позволяет задействовать в проекте и PlayStation Portable.

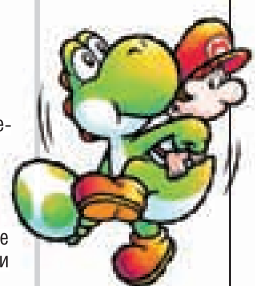


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Европейское отделение Sony Computer Entertainment опровергло слухи о выходе дешевой PlayStation 3 с винчестером на 40 Гбайт и отсутствием обратной совместимости с PS2 и PS one.

Sony объявила, что во всем мире продано более 5 млн PS3 (по данным Financial Times – менее 4 млн), а к марту 2008 их наберется 11 млн.

Президент Square Enix сообщил прессе, что компания намерена выпускать больше мультиплатформенных проектов, причем одновременно для трех основных регионов мира.





ФАНАТОВ XBOX ПОСЧИТАЛИ

БОЛЕЕ 11 МИЛЛИОНОВ КОНСОЛЕЙ ОТ MICROSOFT ОБРЕЛИ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

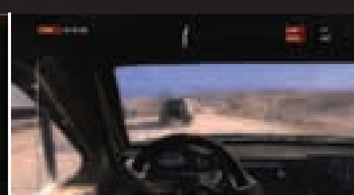
Компания Microsoft решила поделиться свежими данными о результатах продаж приставки Xbox 360. По ее подсчетам, в мире было продано 11.6 млн Xbox 360, причем система доступна в 37 странах мира (неясно, входит ли сюда Россия). Эти данные несколько расходятся с подсчетами сторонних экспертов (Financial Times недавно насчитала 8.9 млн проданных Xbox 360 и 9 млн Wii). Как обычно, разница возникает из-за того, что производитель учитывает отправленные в магазины приставки, а сторонние эксперты – купленные геймерами. Тем не менее, теперь первенство Nintendo Wii на рынке оспорено – подождем, что скажет Nintendo.
От мирового рынка – к североамериканскому. По данным компании NPD (коей принято доверять), тамошние геймеры приобрели 24.3 млн копий игр для приставки (для сравнения, на PS3 и Wii в сумме продано всего 19.8 млн) – в среднем 6.3 штуки на одну консоль. Всего в продаже в США имеется 250 игр.
Сервис Xbox Live запущен в 25 странах, и к июню 2008 года в нем должно набраться 10 млн подписчиков. В сумме его пользователи провели 3.2 млрд часов в Сети. Самые популярные игры в онлайне – Halo 2, Gears of War, Hexic HD, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Call of Duty 3, Call of Duty 2, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Elder Scrolls: Oblivion, Crackdown и PGR3.
Сервис Xbox Live Arcade предлагает 86 игр, и около 70 процентов подписчиков Live скачали себе хотя бы одну из них. Самые популярные – Aegis Wing, Uno, Texas Hold 'em, Geometry Wars Retro Evolved, Bankshot Billiards 2, Street Fighter II Hyper Fighting, Teenage Mutant Ninja Turtles 1989 Classic Arcade, Worms, Castlevania: Symphony of the Night и Contra.
Стоит уточнить, что Xbox 360 поступила в продажу в ноябре 2005 года, и у приставки было двенадцать месяцев форы.

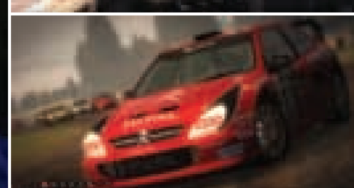
СЕРИАЛ COLIN MCRAE RALLY ОСИРОТЕЛ

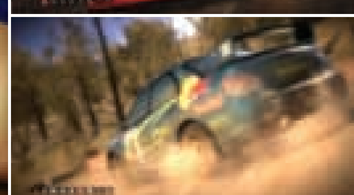
ПОГИБ КОЛИН МАКРЭЙ.

В сентябре известный гонщик и лицо сериала Colin McRay Rally погиб в авиакатастрофе. Вертолет, который он пилотировал, упал на землю из-за технической неисправности. За почти двадцать лет карьеры Колин один раз (в 1995 году) выиграл чемпионат мира, несколько раз доходил до финала и двадцать пять раз одерживал победу в крупных соревнованиях (в последний раз – в 2002 году в Safari Rally). Издательство Codemasters , которому принадлежит сериал Colin McRae Rally, выразило соболезнования семье погибшего и отозвало рекламную кампанию последнего проекта (Colin McRae DiRT). Стоит отметить, что Колин не просто продавал свой образ разработчикам, но и лично участвовал в создании игр.











ПРИШЕСТВИЕ DUALSHOCK 3

ДЖОЙПАД ДЛЯ PS3 НАУЧИЛСЯ ВИБРИРОВАТЬ.

Одно из главных событий выставки Tokyo Game Show, которая прошла 20-23 сентября, – анонс нового контроллера для PlayStation 3. Он носит название DualShock 3 и визуально ничем не отличается от Sixaxis. Разница заключается в поддержке вибрации. Напомним, что в оригинальном контроллере PlayStation 3 ее не было по двум причинам – официальной и неофициальной. Первая заключается в том, что вибрацию было сложно объединить с гироскопами. Вторая – в том, что Sony не захотела получать права на нужную технологию у компании Immersion и вместо этого затеяла суд. В итоге Sony все равно была вынуждена заплатить Immersion 90 млн долларов еще за DualShock 2. Судя по тому, что Immersion никак не отреагировала на анонс DualShock 3, с копирайтами у Sony теперь все в порядке. Однако официальная версия (того, что контроллер появился только сейчас) звучит так: «теперь мы нашли способ добавить вибрацию». Ну, главное, что теперь все в порядке.

BATTLEFIELD 2142 INTERNET CUP

ЗАВЕРШИЛИСЬ ИНТЕРНЕТ-СОРЕВНОВАНИЯ ПО BATTLEFIELD 2142.

23-го сентября в одном из лучших столичных компьютерных клубов «4GAME» состоялся большой финал крупного российского интернет-соревнования по Battlefield 2142 под названием Battlefield 2142 Internet Cup. Его главными организаторами стали компании Electronic Arts и Nvidia, а также www.totalbf.ru при поддержке Speed-Link, Razer и Ideazon. В ходе отборочных этапов определились две самые достойные команды: USSR Bravo и Retroactive #1. Причем последние пробились в большой финал с одним поражением: по ходу состязаний они уступили той же USSR Bravo, которую не смог превзойти никто. Не отвернулась удача от USSR Bravo и в финальной схватке: парни вышли победителями в трех из четырех схваток с Retroactive #1. За заслуги каждый участник USSR Bravo получил новейшую видеокарту XFX NVIDIA GeForce 8800 GTS и наушники Speed-link Medusa 5.1 ProGamer Edition. Серебряных призеров также не обделили: каждый боец Retroactive #1 получил по отличной видеокарте XFX NVIDIA GeForce 8600 GT и мышь Razer DeathAdder. Третье место в турнире занял второй состав клана Retroactive.

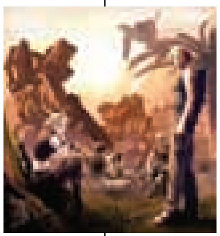


Результаты Battlefield 2142 Internet Cup
1 место – USSR Bravo (Pred, Hill, Dodge, Redman);
2 место – Retroactive #1 (Zomon, Booster, Hitman, Nicky);
3 место – Retroactive #2 (Forza, Hitch, Strymer, Black=Fox).

Групповое фото победителей турнира – весь цвет отечественного Battlefield'а на одной сцене.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

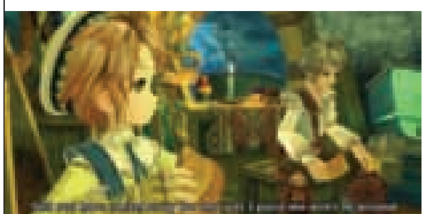
ВАНЗЕРЫ ПЕРЕХОДЯТ В НАСТУПЛЕНИЕ



FRONT MISSION 2089 ВЫЙДЕТ НА DS. Вслед за римейком первой Front Mission для DS компания Square Enix анонсировала еще одну представительницу сериала для двухэкранной консоли от Nintendo. На этот раз переноса удостоилась Front Mission 2089, пошаговая SRPG для мобильных телефонов, которая вышла в 2005 году. Когда она попадет на прилавки в Японии и увидят ли ее на Западе, пока неизвестно. Напомним, что Front Mission для DS уже обзавелась американской датой релиза (23 октября), а вот европейцам ее еще ждать и ждать.

СОНАТА ДЛЯ PS3

NAMCO BANDAI ОБДЕЛИЛА АМЕРИКАНЦЕВ. Компания Namco Bandai сперва заявила, что Eternal Sonata выйдет в Штатах не только на Xbox 360, но и на PS3, а затем пошла на попятный – все упоминания о западной версии для консоли Sony вмиг исчезли с официального сайта игры. Тем не менее, для этой платформы RPG о снах и музыке Фредерика Шопена все же выйдет весной 2008 года: пока лишь в Японии. Персонажи по имени Крещендо и Серенада будут в ней играбельными, вдобавок нам разрешат менять гардероб всем героям.



ВОЙНЫ САКУРЫ ПРОДОЛЖАТСЯ НА DS

НА TGS SEGA ПРЕДСТАВИЛА SAKURA TAISEN: KIMI ARUGATAME. Женская театральная труппа между представлениями пилотирует боевые машины? Да запросто! Игры сериала Sakura Taisen выходят в России на PC, а в Японии Sega готовит новую сагу о приключениях Сакуры и ее подруг – разноцветные паровые мехи приземлятся на Nintendo DS. Без традиционного выстраивания взаимоотношений с симпатичными героинями не обошлось, но, в отличие от предшественниц, Sakura Taisen: Kimi Arugatame переметнется в стан dungeon crawler. Ее выход в Японии намечен на первый квартал 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Square Enix объявила, что римейк Dragon Quest IV для DS выйдет в Японии 22 ноября. Пятая и шестая части также появятся на двухэкранной консоли от Nintendo, но датами релиза пока не обзавелись.

Компания Square Enix анонсировала три action/RPG по вселенной Kingdom Hearts. Kindgom Hearts: 358/2 Days для DS расскажет о службе Роксаса из Kingdom Hearts II (PS2), в Организации XIII. По словам руководителя проекта, Тецуи Номуры, заковыристое название выбрано не случайно – это загадка, и объяснение спрятано в самой игре. Действие Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP) разворачивается до событий первой Kingdom Hearts; ее нам предложат пройти от лица любого из трех главных персонажей. A Kingdom Hearts: Coded выйдет для мобильных телефонов: Сора, бессменный герой сериала, предстанет в ней в роли... хакера! Датами релиза новинки еще не обзавелись.



БЕЛЫЕ НАЧИНАЮТ И ВЫИГРЫВАЮТ

ДЕМОВЕРСИЯ WHITE KNIGHT STORY НА TGS.

На стенде Sony студия Level-5 представила action/RPG для PS3, White Knight Story. Рыцарь из заглавия – гигантская боевая машина, в которую главный герой, вопреки логике, не усаживается пилотом, а перевоплощается. В мире игры немало здоровенных боссов, и борцам за добро и справедливость (а наши подопечные несомненно сражаются за добро и справедливость) не пристало в дуэлях смотреть на них снизу вверх.

В демоверсии нам сперва предложили выбрать персонажа, а затем отправили исследовать сельскую местность в компании двух соратников. Командир группы подчиняется непосредственно геймеру, спутники отданы на откуп AI, но любого из них можно сделать лидером (как и в Rogue Galaxy для PS2, например). Бои в реальном времени проходят прямо на местности, без подгрузки дополнительной арены. Для каждого персонажа необходимо составить цепочку из приемов. В отличие от «гамбитов» из FF XII, они не активируются автоматически для главного персонажа: игрок жмет на кнопку (одну и ту же), персонаж последовательно выполняет все финты из цепочки. Как нам рассказал стендист, сложность в том, чтобы не сбиться с ритма и не опоздать с каждым новым нажатием кнопки, но все комбы выполнялись безупречно без особого труда. А «Белый Рыцарь» так и вообще настолько мощен, что не оставляет боссу даже шанса на контратаку, и при этом мы не заметили, чтобы перевоплощение хоть что-нибудь стоило герою! Неужели нам готовят такой же подвох, как и с драконьей формой в Breath of Fire V (PS2)? Новые подробности станут известны в ближайшие месяцы: выход White Knight Story в Японии намечен на конец 2007 года, а мировой релиз состоится чуть позже.

НЕОТКРЫТЫЕ ОТКРЫТИЯ

INFINITE UNDISCOVERY – ДОЛГОСТРОЙ ОТ TRI-ACE.

Как говорят создатели Infinite Undiscovery из студии tri-Ace, знаменитой сериалами Star Ocean и Valkyrie Profile, замысел этой фэнтезийной RPG для Xbox 360 возник у них еще 10 лет назад, разработка игры ведется уже 4 года, а главенствующее место среди проектов компании она заняла лишь за два года до нынешней TGS. Необычным названием Infinite Undiscovery обязана основной идее: события будут развиваться в зависимости от как уже сделанных персонажами открытий, так и тех, которые по каким-то причинам были пропущены (в духе «а что бы было, если бы Колумб не открыл Америку?»). Бои пройдут в реальном времени, причем как и в FF XII, отдельной арены для сражений не предусмотрено: исследуем местность, видим монстров и тут же с ними и деремся (в команде зато уже четверо воинов, а не трое). Важную роль сыграет погода: землетрясения и цунами повлияют не только на схватки, но и, по словам разработчиков, на развитие сюжета. Что интересно, главный персонаж и герой истории – не один и тот же человек, хотя выглядят они донельзя похоже. Сюжет же таков: в мире Infinite Undiscovery все живое черпает силы от луны, но некая сила перекрыла этот источник, и мир теперь погибает, так что нам предстоит восстановить справедливость и луну отстоять. По какой причине в tri-Ace выбрали Xbox 360, не уточняется, но известно, что Infinite Undiscovery задействует новый, разработанный самой студией, движок. Дата релиза пока не объявлена.





Реклама

- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент
- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях
- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



Защита Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.

МОСКВА: **ПИРИТ — 785-55-54**, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** PET — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

Хит-парады

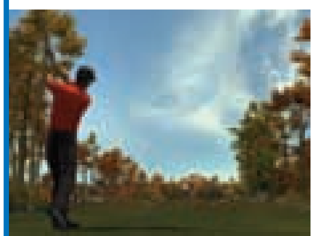
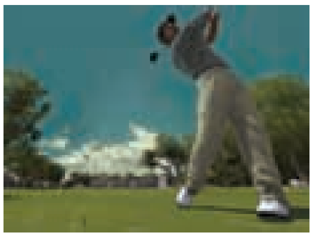
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Великобритания, страна любителей гольфа, с радостью встречает свежий выпуск симулятора Tiger Woods PGA Tour, а в стране восходящего Пикачу нарасхват идут коробки с новой представительницей сериала Pokemon. За рубежом все предсказуемо и ожидаемо – в отличие от традиционно статичных отечественных рейтингов. Но вот сюрприз: из хит-парада «Горбушки» загадочным образом испарился давно укоренившийся там Black – его не видно не только в десятке, но и даже в двадцатке лучших. Из «Союзного» же чарта одновременно исчезли оба «Бога войны» и World of Warcraft: The Burning Crusade. Волшебство, не иначе.
Из громких новинок середины сентября стоит упомянуть Crisis Core: Final Fantasy VII, 400 тысяч копий которой расхватали уже за первую неделю продаж (другая Final Fantasy, Ring of Fates, за восемь недель продалась лишь 330 тысячами экземпляров). Именно ее следует благодарить за то, что впервые PSP вышла на первую строчку по популярности в Японии, обогнав-таки DS и превысив планку в 100 тысяч консолей за неделю. Что касается ограниченного издания Crisis Core, то оно разошлось по предзаказам еще до выхода самой игры – говорят, даже Тецуе Номуре не досталось.



MySims
ПЛАТФОРМА: WII, DS

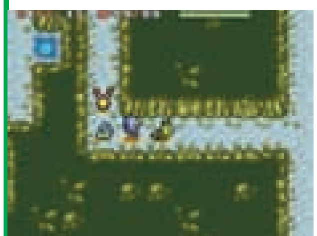
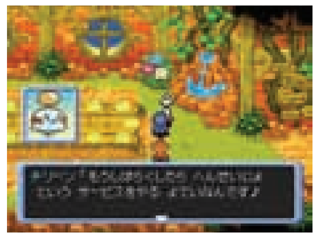
Европейский хит-парад

	#	Игра	Издатель
■	1	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
■	2	MySims	Electronic Arts
■	3	Super Paper Mario	Nintendo
■	4	Stranglehold	Midway
▼	5	Wii Play	Nintendo
■	6	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
▼	7	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old is Your Brain?	Nintendo
■	8	Colin McRae: DiRT	Codemasters
▼	9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?	Nintendo
▼	10	Transformers: The Game	Activision

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

	#	Игра	Издатель	Платформа
■	1	Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	Nintendo	DS
■	2	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	PSP
■	3	Fate / Tiger Colosseum	Capcom	PSP
■	4	Another Century's Episode 3: The Final	Banpresto	PS2
■	5	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	DS
▼	6	Mario Party 8	Nintendo	Wii
■	7	Taiko Drum Master DS	Namco Bandai	DS
▼	8	My Household Budget Diary	Nintendo	DS
▼	9	Wii Sports	Nintendo	DS
▲	10	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

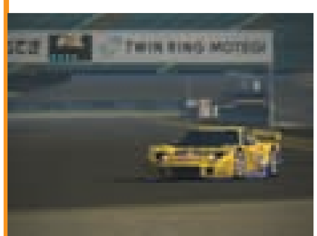
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- – позиция не изменилась

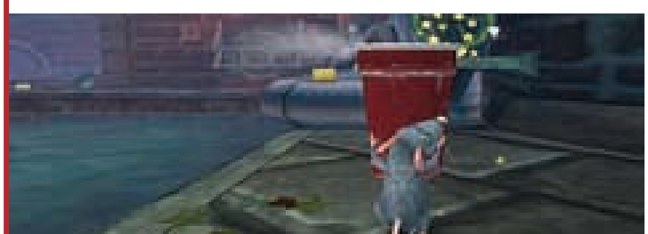
PS2 (GamePark)




	#	Игра
▲	1	Gran Turismo 4
▲	2	Killzone (русская версия)
▼	3	Tekken 5
▼	4	God of War II (русская версия)
▲	5	Tekken 4
▲	6	Pro Evolution Soccer 6
▼	7	Transformers: The Game
▲	8	WRC: Rally Evolved
▲	9	Rogue Galaxy
▼	10	God of War

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



	#	Игра
▲	1	Рататуй
▼	2	Transformers: The Game
▲	3	Loco Roco (русская версия)
▲	4	Killzone: Освобождение
▲	5	Пираты Карибского моря: На краю света
▲	6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	7	Tekken: Dark Resurrection
▼	8	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	9	Pursuit Force
▲	10	Daxter

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

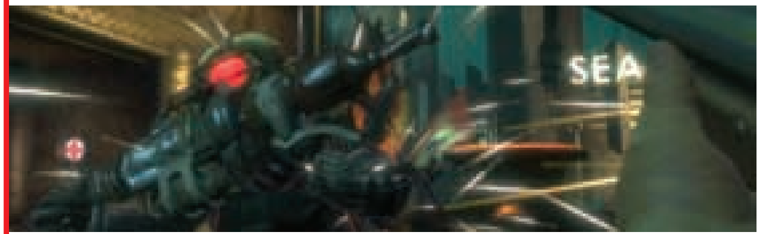
PS2





1. Transformers: The Game
2. Гарри Поттер и Орден Феникса
3. Killzone
4. Gran Turismo 4
5. Soul Calibur 3
6. Тачки
7. Tekken 5
8. FIFA 07
9. Grand Theft Auto: San Andreas
10. Spider-Man 3

Xbox 360



1. BioShock
2. Forza Motorsport 2
3. Gears of War
4. Crackdown
5. Dead or Alive 4
6. Battlefield 2: Modern Combat
7. Burnout Revenge
8. Call of Duty 3
9. NBA Street Homecourt
10. Call of Juarez

PC (Box)





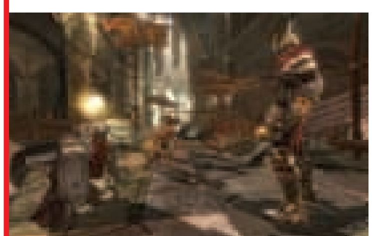
1. World in Conflict (демо-версия)
2. Medieval 2: Total War Kingdoms
3. Гарри Поттер и Орден Феникса
4. The Sims 2: Времена года
5. World of Warcraft
6. The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
7. The Sims 2 (русская версия)
8. Warcraft 3: Reign of Chaos
9. Warcraft 3: The Frozen Throne
10. The Sims 2: Ночная жизнь

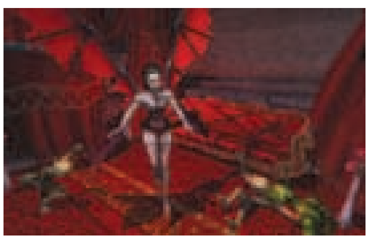
PS3



1. The Darkness
2. Def Jam: Icon
3. Рататуй
4. Ninja Gaiden Sigma
5. Гарри Поттер и Орден Феникса
6. Resistance: Fall of Man
7. Call of Duty 3
8. Transformers: The Game
9. F.E.A.R.
10. Virtua Fighter 5

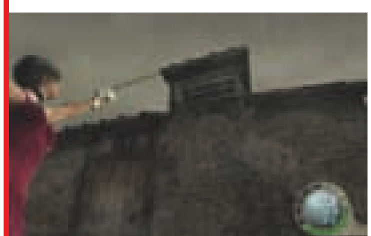
PC (Jewel)





1. Overlord
2. Need for Russia: Сделано в СССР
3. Кодекс войны
4. Loki
5. Космические рейнджеры 2: Доминаторы
6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
7. Нэнси Дрю: Призрак в гостинице
8. Агрессия
9. Трансформеры
10. Colin McRae: DiRT

Nintendo (DS и Wii)





1. Resident Evil 4: Wii Edition
2. Trauma Center: Second Opinion
3. Pirates of the Caribbean: At World's End
4. Meet the Robinsons
5. Рататуй
6. Mario Strikers Charged Football
7. Mario Party 8
8. Shrek the Third
9. Rayman Raving Rabbids
10. Sonic and the Secret Rings

PSP

1. Transformers: The Game
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Shrek the Third
4. Гарри Поттер и Орден Феникса
5. Рататуй
6. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7. Grand Theft Auto: Vice City Stories
8. Tomb Raider: Legend
9. Call of Duty: Roads to Victory
10. SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo 2

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.freeplay.third-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Running with Scissors / «Акелла» / TrashMasters
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1851

Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

Про PS3-версию

Андрей Белкин, директор TrashMasters: Говорить что-то конкретное о версии для PlayStation 3, разумеется, пока рано, и все нижеследующее ни в коем случае нельзя считать официальным анонсом. Но... С учетом того, что мы работаем на готовой мультиплатформенной технологии, такой шаг был бы очень логичным... Раз уж с третьей частью Postal мы выходим на консоли, то почему бы не охватить как можно большее их количество? Короче говоря, мы всерьез думаем над версией для PS3, и как только придем к четкому решению и утрясем все формальности – сразу же разродимся официальным пресс-релизом.

Postal III

О ЗЕРКАЛАХ И РОЖАХ



В нашем мире немало странных явлений, и некоторые из них – порождения исключительно XX века и существуют только в определенной стране. В середине 80-х американский английский пополнился термином «going postal», появившимся после нескольких случаев расправы почтовых служащих с коллегами. Всего за одиннадцать лет с 1986 по 1997 застрелено свыше 40 человек, включая полицейских и случайных прохожих.
Вообще, если сравнивать цифры, смертность среди таксистов или продавцов в супермаркетах куда выше, не говоря уж о том, сколько людей ежегодно гибнет в автокатастрофах. Но все подобные случаи (термин вскоре распространился не только на инциденты на почте, но на спятивших офисных работников в целом), как и веяние нашего времени – бойни в школах, всегда привлекали усиленное внимание публики. Что побуждает примерного семьянина, типичного англосаксонского протестанта, принести на работу штурмовую винтовку и перебить всех сослуживцев? Конечно, ненавистный начальник, год за годом отказывающийся повысить зарплату, или стервозная главная бухгалтерша – далеко не редкость, но мало где за пределами США все заканчивается кровавой бойней.
Что это, следствие свободной продажи оружия или пожирающий сам себя капиталистический строй – тема не данной статьи, а серьезных исследований социологов. Или книжек Коупленда и фильмов вроде «С меня хватит» (Falling Down) с Майклом Дугласом – ознакомьтесь на досуге. Нас же интересует побочный эффект – общественность не ожидает угрозы с этой стороны (в отличие от такой осязаемой страшилки, как терроризм) и потому реагирует крайне болезненно и начинает искать козла отпущения. Как, скажем, игры вообще, и сериал Postal в частности. Третья серия не станет исключением, и на ее примере можно прекрасно изучить вопрос.

? Вы сознательно создаете игры, возмущающие общественное спокойствие? Вы делаете это забавы ради или пытаетесь что-то заявить миру?

Винс Дези: Знаете, в чем абсурд? Мы не считаем содержание наших игр скандальным. Этот ярлык на нас навесили политики и пресса. По мне, что на самом деле возмутительно, так это ОуДжей Симпсон, Хилари «Дилдо» Клинтон, глобальное потепление – я могу продолжать бесконечно. Postal – про веселье и способы его получения. Мы живем в безумном мире, и стебемся над этим. Что ж, возможно, это тянет на заявление.

Игры, как и прочие культурные явления, – всего лишь отражение происходящих в обществе процессов. В одном выпуске криминальной хроники (да что там – просто в вечерних теленовостях) гораздо больше жестокости и скандалов, причем настоящих, а не виртуальных. Количество и неполиткорректность шуток в

Postal Movie

Фильм великого и ужасного Уве Болла выйдет только в ноябре, а пока можете насладиться творчеством безумных фанатов на YouTube – ищите по тэгу «Postal» двенадцатиминутную экранизацию второй части. Все как положено: с разбивкой по дням, убийством лопатой и покупкой молока.



Во второй части было молоко «Талибан». В продолжении с продуктами тоже все хорошо – например, водка Rectal Breach. Оставим, пожалуй, без перевода.









Как дошли до жизни такой

Андрей Белкин: Для нашей студии – это просто крайне удачное стечение обстоятельств. Многие из нас очень любят Postal 2 и разделяют «философию» RWS, но если бы нам кто-нибудь сказал года два назад, что мы будем делать Postal III, мы бы рассмеялись этому человеку в лицо. То есть, Винс давно предлагал «Акелле» совместно создавать третью часть похождений Чувака, назывались возможные студии-кандидаты (среди них, разумеется, никогда не фигурировала TM), но все как-то не складывалось. А мы, к тому же, были настолько поглощены «Головорезами», что едва ли задумывались о следующем большом проекте, который изначально был «PC-only» и в «чуждом» для нас жанре FPS. Однако время шло, у студии сформировалось некое «самосознание» (которое выражается в нашем мотто – Per Rectum Ad Astra), эволюционировавшее в непреодолимое желание сделать «что-нибудь очень оторванное»... Вот тут-то мы и вспомнили про Винса, и написали ему письмо... Ну и понеслось. Вообще, «Акеллу» и RWS связывают длительные партнерские и дружеские отношения. Когда мы подписали Postal 2 на издание в России, мы были, по сути, единственным издателем игры в течение достаточно долгого времени. Postal 2 же стал безусловным бестселлером, а общее число копий продуктов под маркой Postal, изданных в России, уже перевалило за 800 тысяч...

любой части Postal сравнимо с одной серией South Park. Но Мэтт Стоун и Трэй Паркер получают «Эмми», а творение Running with Scissors вспоминают только в связи с резней в синагоге.

? Несмотря на низкие оценки Postal 2 в прессе, стала ли она успешной в долгосрочной перспективе?

Винс Дези: За прошедшее с релиза время Postal 2 локализована и вышла во множестве стран, мы запустили Postal Babes, две других игры для мобильников находятся в производстве, снимается фильм... Ах да, и третья часть станет первой из сериала, изданной на консолях. В общем, как видите, не бедствуем.

Между тем Postal 2 – редкий проект, где нам предлагали выбор, как выполнять задания. Гоняться за прохожими с садовой лопатой посреди бела дня было решением самого игрока, а не жестко навязанным дизайнерами способом прохождения. Всем нам порой хочется, стоя в огромной очереди в каком-нибудь казенном учреждении, выхватить дробовик и проложить дорогу к заветному окошку. Игра давала такую возможность – но ведь можно было и не прибегать к насилию. Мало кто углядел столь важное отличие от большинства «фриплейных» шутеров (прежде всего – от вышедшей парой лет ранее GTA III) за сортирными шутками и посредственным техническим исполнением – отсюда и низкие оценки в прессе, и четкое разделение геймеров по признаку «любовь / ненависть».

? Что для вас более важно – разозлить публику или сделать хорошую игру?

Винс Дези: Я люблю этот вопрос. Мы всегда делали то, во что хотелось бы сыграть самим и что соответствовало нашему подходу к разработке – игра, как и сам подход, должна быть веселой. Когда я хочу разозлить общественность, мне не нужен для этого Postal – мне нравится мочиться прилюдно еще с детства в Бруклине.

Главные направления дизайна третьей части – еще большая свобода и развитие удачных идей. Шутки, впрочем, никуда не денутся – у Running with Scissors своеобразное чувство юмора, но именно этого ждут фанаты, те, кто увидел за взрывающимися котами и сквернословием сатирический заряд. Ни одна висящая на стене картина, название забегаловки или надпись на пакете с молоком в супермаркете не появились в игре просто так. Правда, чтобы оценить их, желательно жить в Нью-Йорке или хотя бы разбираться в политических и житейских реалиях Америки.

Таких неочевидных вещей в Postal 2 множество – хорошие задумки, про которые мало кто знал, – скажем, возможность натренировать собаку. Это не столько вина создателей,







Кофейня «Горячая чашка» – одно из сотен «пасхальных яиц» в игре.







конечно – игроки привыкли, что им все разжевывают и водят за ручку. Но чтобы избежать подобного, готовятся особые обучающие задания. Например, герой должен отвести пса к дрессировщику и увидеть, как это делается. А потом вернуться в город и наконец-то сообразить, что эта собака – не единственная в игре.

? Жестокие игры сейчас привлекают усиленное (и не сулящее ничего хорошего) внимание – взять хотя бы Manhunt 2. А вы не боитесь трудностей с издателем и ESRB?

Винс Дези: Я давно вожу дружбу с ESRB и хочу сказать, что у них очень сложная работа. Когда они поступают так, как с Manhunt 2 – жалуются игроки. В противном случае жаловаться начинают родители и политики. А ведь они всего лишь выставляют рейтинг. Ответственность же за содержание игры и то, кому она продается, начинается с разработчиков и заканчивается на продавцах, с гребаной кучей лицемерия посередине. На самом деле я рад, что Manhunt 2 все же вышла. По правде говоря, она мало чем отличается от Hitman, Godfather или GTA. Все они очень узконаправленны: играешь, убиваешь, побеждаешь. Точка. Postal – единственная игра, которая дает настоящий выбор, вы сами решаете, быть ли кровожадным маньяком, или применять насилие, только чтобы выжить. Она основана на веселье, а не жестокости, и это дает совсем другой игровой опыт. Я с гордостью заявляю, что с помощью «Акеллы» мы сделаем Postal III еще более крутым «социальным» экшном. Мы готовим три пути прохождения: «хороший», «плохой» и «безумный», а еще вы помрете от смеха, какой бы из них ни выбрали, и этим я особенно горжусь.

По сюжету, после уничтожения Парадайза главный герой приезжает в другой город в Аризоне – Катарсис, и обращается в службу занятости, которая предоставляет задания от различных группировок – от полиции и террористов-«зеленых» до геев-ковбоев-байкеров-на-самокатах. Выполнение миссий открывает новые возможности – скажем, поборник правопорядка сумеет вызвать вертолет на подмогу, а защитник природы научится запускать котов из гранатомета. Угодить и тем и другим не получится, поскольку задания разных сторон пересекаются: вы или штурмуете логово террористов, или, наоборот, защищаете его от спецназа.
Город разбит на четыре больших района (хоть и не таких размеров, как в GTA, но зато почти в каждое здание можно зайти), по которым можно свободно перемещаться. В определенных местах срабатывает скрипт и события разворачиваются самостоятельно, даже если герой не получил задание в бюро трудоустройства. А есть

Юбилейное издание

**Андрей Белкин: Десятилетие такого «шумного» бренда не должно проходить «тихо». Тем более в России, где у серии столько поклонников. Издание от «Акеллы» будет включать в себя все вышедшие Postal-игры и дополнения, ряд наиболее успешных пользовательских модов, бонусный диск с саундтреком (Music to go postal by), фрагмент кинофильма и эксклюзивное геймплей-видео из Postal III. Выход «юбилейного издания» приурочен к российской премьере кинофильма Postal (которая, по последним данным, перенесена на декабрь).
В общем, следите за новостями.**

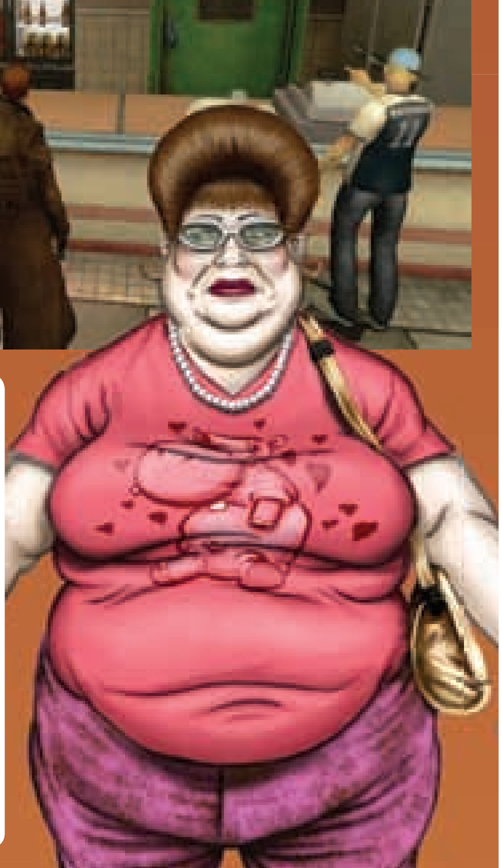
Про движок

Андрей Белкин: Движок Source в нашем случае – идеальное сочетание цены и качества. Разумеется, старичок Source вряд ли может тягаться с монстрами вроде id Tech 5 или CryEngine2, но достоинств у него не так уж и мало. Это и отличный инструментарий, и, безо всяких скидок, шикарная анимационная система, и многое другое. Опять же, надо понимать, что Postal III – это не showcase технологий, как Crysis или Gears of War. У нас другие задачи, и выбранный движок идеально им соответствует. Мы с самого начала работаем на версии, использующейся в HL2: Episode 2 и Team Fortress 2, дорабатывая ее под наши нужды. Пока мы всем довольны.

Про русских селебрити

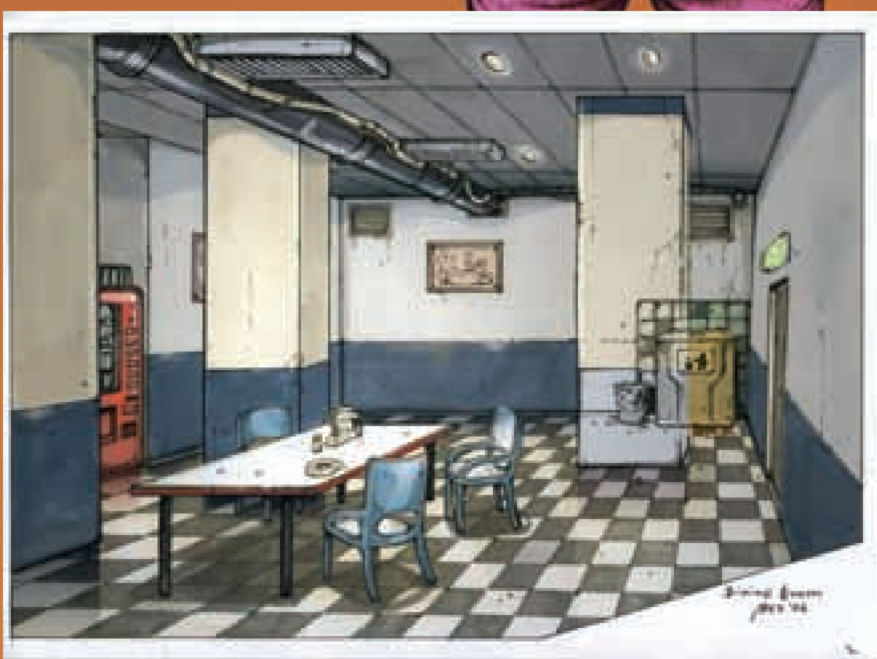
Андрей Белкин, директор TrashMasters: Пока можно с уверенностью сказать только то, что русская знаменитость в игре будет. Имен мы по понятным причинам пока называть не можем, но скажем, что нацеливаемся на людей, вызывающих у аудитории неоднозначную реакцию... Да, и еще! Русская знаменитость будет присутствовать во всех без исключения версиях игры, а не только в русской. Мы не разделяем контент по принципу «Россия vs. Остальной Мир» – сюжет и персонажи едины для всех.


Пример поведения NPC – закупка в магазине.



Про Valve

Андрей Белкин: Очень многие в Valve оказались поклонниками Postal и то, что новая игра серии будет делаться на их движке, вызывало у них неслабый энтузиазм. Кроме того, техподдержка, которую Valve предоставляет компаниям-лицензиатам, – вне всяких сомнений, лучшая из всего, с чем приходилось иметь дело, как нам, так и Running With Scissors. Они охотно идут на контакт, оперативно отвечают на все возникающие вопросы и дают полезные советы. А во время визита в офис Valve в августе прошлого года выяснилось, что они еще и отличные люди, а их программист анимации – давний фанат серии «Корсары». Хоть наша студия «Корсаров» и не делала, но все равно было приятно.



и побочные миссии (это может быть что угодно – от ограбления банка до перевода старушки через дорогу), которые не обязательны для прохождения, но не менее веселые для выполнения. Насколько изощренным и извращенным способом – как и прежде, придумываем мы сами. Хотите, разорвите всех поблизости «ручным» барсуком, но помните, что и мирное решение дел дает определенные преимущества.

? Накладывала ли Microsoft какие-либо ограничения (помимо технических) на версию для Xbox 360?

Винс Дези: В Microsoft умеют считать деньги и понимают, что Postal III, такой, как он есть, ждет коммерческий успех. Что не менее важно, они в курсе того, что до геймеров и прессы наконец доходит то, что фанаты Running with Scissors знают все10 лет существования сериала: Postal – про веселье и юмор, а не насилие. Я ослышался или кто-то сказал PlayStation 3?

Во время визита в «Акеллу» мы посмотрели версию как для PC, так и на Xbox 360. На консоли все работает довольно шустро и выглядит посимпатичнее за счет сглаживания и размытия картинки, хотя уровни те же самые. И скорее всего, на консоли от Microsoft будет специальный сетевой режим.

Вы, наверное, уже заподозрили неладное по скриншотам, так что молчать об этом смысла нет – игра будет только от третьего лица (с видом «с плеча» а-ля Resident Evil 4 при прицеливании).

Для создания толпы применяется особая технология, в основе которой несколько основных моделей (толстый мужик, девушка, бугай и т.п.), на них затем накладываются разные текстуры и приставляются головы. Таким образом, на улице вы не увидите двух одинаковых прохожих. Их поведению также уделяется немало внимания – они реагируют на действия игрока по-разному, не ограничиваясь одним лишь «бежать или нападать».

Есть ли рядом полиция и другие люди, какое оружие в руках у игрока – дубинка не вызовет ни у кого подозрения, а вот при виде пулемета стоит задуматься, не пора ли делать ноги. Кроме того, NPC ходят по магазинам и покупают продукты, отдыхают на скамейках в парке, устраивают марши протеста, гуляют парочками, обмениваются сплетнями, а по ночам возвращаются домой. К слову, в темное время суток можно забираться в лавочки и грабить их, что чревато столкновением с полицией, а если слишком часто вламываться в магазин, он обанкротится и закроется. Время от времени герой наведывается к психотерапевту и тот анализирует его (а точнее, наше) поведение. А Чувак при случае цитирует запомненные заумные фразы. Например, обливая старушку бензином, чтобы потом ее поджечь. К сожалению, никаких поездок на авто и мотоциклах – на улицах стоят машины, но их можно лишь взрывать. Кое-какие транспортные средства все же будут, но это пока секрет.

? Что вы думаете о готовящемся фильме и как плотно сотрудничаете с режиссером?

Винс Дези: Это отличная картина, очень похожая на наши игры. Вы два часа подряд будете ржать над безумными шутками. Насилие, секс, издевательства над котами, террористы-дебилы,Чамп (монстр, по легенде живущий в озере между штатами Нью-Йорк и Вермонт. – Прим. ред.) – даже я там есть! Мы работали вместе с Уве над сценарием, мы присутствовали на съемках, и он охотно шел навстречу пожеланиям поменять какой-то разговор или сцену. Что я хочу сказать – Уве Болл не скучный, и что более важно, он честен. Вам могут не нравиться его методы или фильмы, но он – настоящий независимый режиссер. Недавно мы были на предпоказе у нас в Тусоне, на родине Чувака, и это было здорово, фанаты радовались от начала и до конца.

Обычно плохие игры делают по хорошим фильмам, в данном случае может получиться плохой фильм по хорошей игре. Впрочем, ни то, ни другое пока не вышло, и загадывать рано. Кроме того, здесь мы имеем редкий феномен – когда, гм, «художественные приемы» Уве Болла играют на руку картине и вполне отвечают духу игры.

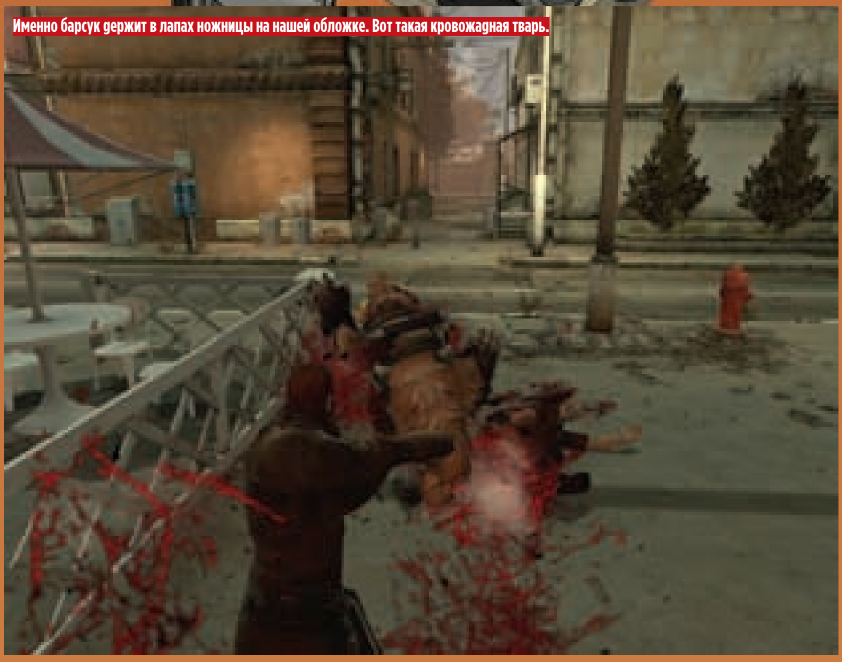
Российская сторона разработки пускай и не так известна, но в узких кругах пользуется не менее сомнительной славой. Не то чтобы внутренняя студия «Акеллы» TrashMasters открыла какие-то новые глубины падения в деле производства игр по мотивам фильмов – здесь наши всего лишь перенимают опыт западных коллег. А вот добавить в «Меченосца» босса-Медведя и сопровождать особо зверские комбо надписью «церковно» – за таким подрядчики Activision или THQ не замечены. Сжатые сроки, малые бюджеты, а главное – наплевательское отношение правообладателя к качеству «сопутствующего продукта», настраивают разработчиков на особый лад – если уж делать трэш, то хотя бы веселый.











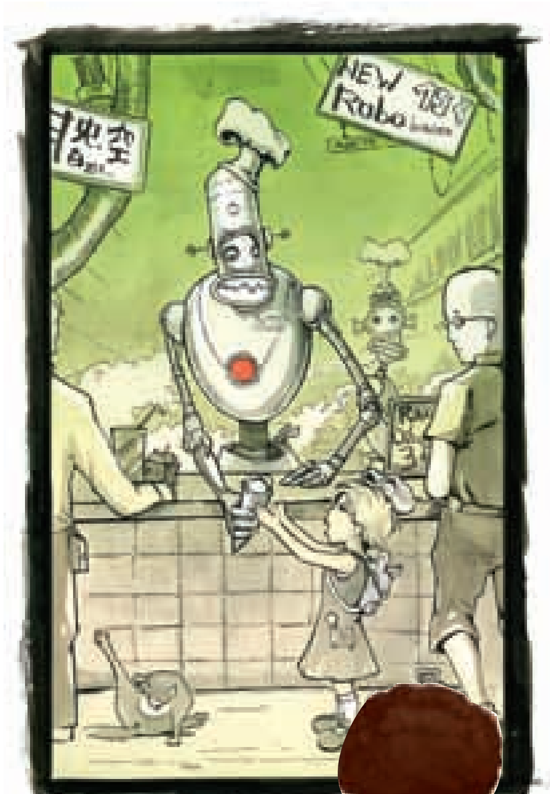
Именно барсук держит в лапах ножницы на нашей обложке. Вот такая кровожадная тварь.

Однако Postal III, как и второй крупный проект TM Studios – «Головорезы: Корсары XIX века», который сейчас проходит последние этапы тестирования в Sony и вот-вот выйдет на PlayStation 2, – дело другое. Пачка «Беломора» в мусорном баке, кофейня «Hot Cup», пыльные аризонские кактусы, супермаркеты и домишки обычной американской глубинки – каждое здание и деталь на уровнях создается с тщанием и любовью. Это как фильмы студии «Трома» и «Планета страха» Родригеса – и там и там разлагающие зомби, но бюджет и задействованные актеры несопоставимы.
Другое дело, что независимо от ценности фильмов, их нельзя показывать детям и впечатлительным дамам, но для того есть возрастные ограничения и здравый смысл покупателя. В нашей стране вообще до сих пор нет действующего механизма рейтингов, и решать нужно именно этот вопрос, а не обвинять разработчиков во всех смертных грехах и дожидаться, пока инициатива пойдет «сверху» и запретят все, не разбираясь.
О многом мы не рассказали, но и выход Postal III намечен только через год с лишним. О чем-то пока говорить с уверенностью рано, ведь за это время оно успеет поменяться, а то и вообще пропасть – в погоне за качеством иные смелые идеи приходиться вырезать. И мы обязательно будем следить за прогрессом – в конце концов, не так уж много в России проектов, готовящихся для консолей нового поколения. СИ











Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

Интервью с Алексеем Самохиным

Алексей «mex» Самохин – арт-директор TM Studios, работающей над ожидаемым во всем мире Postal III, и автор обложки этого номера. В среде компьютерных художников Алексей известен, прежде всего, крайне жизнерадостным нравом, неугасаемой любовью к зебрам, наличием неповторимого художественного стиля, а также неофициальным званием лучшего художника по человекоподобным роботам.

PROFILE

1. **Полное имя:** Самохин Алексей Александрович
2. **Дата рождения:** 7 октября 1980
3. **Никнейм:** Mex, Mexi, Mexica, Sidxartxa, Iosef Kneht, Telamonid
4. **Специализируется в:** качестве художника
5. **Работал над:** Бестиарий (разработка еще молодой студии Mist Land, к сожалению, так и не вышла), Axle Rage (PS2), Swashbucklers (PS2, PC), Postal III (Xbox 360, PC)
6. **Последняя впечатлившая игра:** Shadow of the Colossus (PS2)
7. **Обычно одет в:** рубашку и джинсы
8. **По жизни любит:** рыжих девушек, негров, робота Бендера и выигрывать в лотерею сто тысяч миллионов миллиардов евро.
9. **Не любит:** беспорядок и шум
10. **Девиз:** I gotta get up, stand up, before I break up into pieces. Iron out the creases, Find out what peace is.
11. **Интернет-страничка:** www.zeebara.com

? Приветствуем, Алексей! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

Ein korrekt krasses GruBwort an alle meine nachtschwarzen Daddlertypen und Daddlertussen! (если вкратце, «всем привет». – *Прим. ред.*)

? Расскажите, чем занимались, когда еще не работали арт-директором в крупной московской студии? Ходили в какие-нибудь кружки?

Я родился в поселке Новозавидово, Тверской области. Когда учился в первом классе, родители переехали в город Конаково, где я и провел все детство. Хороший город с хорошими людьми. Не могу сказать, что в детстве у меня была тяга к искусству, по-моему, даже наоборот. Мне казалось, что когда я повзрослею, то обязательно стану депутатом политбюро РСФСР, буду ходить в каракулевой шапке и заседать на партийных собраниях. Влияло советское телевидение, которое вместо мультиков показывало черте что. Что до кружков – то я побывал во всех в городе. Начиная от кружка юных натуралистов и заканчивая бальными танцами. Жалею о том, что родители не заставили меня посещать музыкальную школу, чувствую, получился бы из меня отличный музыкант! В раннем детстве мечтал улететь с инопланетянами на их планету и наслаждаться их вниманием. Эта мечта жила во мне довольно долго, лет до десяти. Прошло время, инопланетяне все не прилетали, и я решил быть либо фермером, либо дальнобойщиком. Обе профессии представлялись мне жутко интересными. Тогда я фанател от ковбойско-мексиканского стиля жизни, мечтал выглядеть, как Чак Норрис и ездить на большом джипе, и чтобы в кузове сидела жена с огромными сиськами, а за нами галопом бегал бы табун рыжих коней! Родители были в ужасе, но кое-как смирились с фермерством. Было решено отправить меня учиться в Тимирязевскую академию познавать науку о корнеплодах и коровьих удоях. В конце концов, я закончил физико-химический факультет института электронной техники.

? А что привело вас в игровую индустрию?

Шли годы, настало время, когда я сидел дома и на пустой желудок мечтал о деньжищах. Хотел зарабатывать много, быстро и по возможности без особых усилий, чтобы заниматься тем, чем хочу, и иметь что пожелаю. Мысли о работе по химико-электронной специальности меня не посещали. Я отлично понимал, что ученый из меня никудышный и что разрабатывать электронные приспособления мой мозг не способен. Компьютерная графика – вот что меня по-настоящему интересовало.

В то время я уже завел немало знакомств в CG-сообществе. Большинство знакомых работали в видеорекламе и совсем немного в геймдеве (правда, раньше это еще не называлось столь громкими словами). Из разговоров с друзьями я быстро понял, что ТВ – это интересно и прибыльно, но для кинг-конгов (т.е., тяжело в моральном и физическом плане. – *Прим. ред.*) Я немного попробовал побыть видеоспециалистом, но оказалось, что постоянный аврал, трехчасовой сон, отсутствие личной жизни, на замену которой предлагался ежедневный секс с железом и софтом, – это вовсе не работа, а скорее самоистязание ради какой-то сомнительной цели. Вообще я люблю сложности, но когда они в меру и когда мне приятно с ними справляться. К счастью, я быстро завязал с карьерой видеорекламщика и пошел искать счастья в другой области – в игровой индустрии. Отправил резюме в компанию «Акелла» и через пару недель уже моделировал табуретки и коробки для проекта Axle Rage под PlayStation 2.

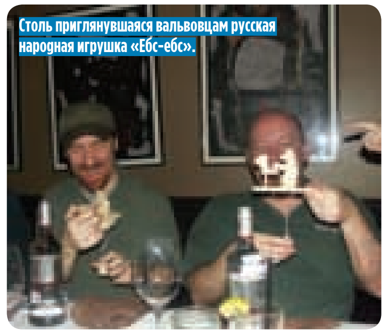
? Придя в «Акеллу» художником на полный рабочий день, вы почувствовали, что ваше хобби теперь стало работой?

Не совсем художником. В «Акеллу» меня взяли в качестве трехмерного моделлера. Конечно, первый год воодушевления и запала хватало на десятерых, все было интересно. Отличный коллектив, интересный проект вкупе с растущим профессионализмом – все это очень сильно стимулировало. Ночевать, конечно же, приходилось, и не раз (в основном по собственному желанию), но сейчас это уже в прошлом, потому что появилась личная жизнь, появилось много других интересов, которые требуют моего присутствия.

? Расскажите немного о TM Studios и о том, над чем трудитесь.







Столь приглянувшаяся вальвовцам русская народная игрушка «Ебс-ебс».



Наша студия образована в 2006 году и входит в группу компаний «Акелла». Костяк студии – это люди, работавшие над проектом Swashbucklers для PC и PlayStation 2. Во главе TM – наш бессменный лидер Андрей Белкин. Кроме того, к проекту привлечено много новых людей, настоящих профессионалов, которых не так-то просто сейчас найти. Одновременно с нами над Postal III работает студия Running With Scissors во главе с самим Винсом Дези, автором оригинального Postal.
В настоящее время идет грандиозная стройка мира «Постала». Для этого рисуются тонны скетчей и иллюстраций для моделлеров и дизайнеров уровней. Именно этим и занимается художественный отдел. Я и отличнейший художник Артем Власкин занимаемся в основном архитектурными эскизами, ребята из RWS взяли на себя персонажей. Особенно хочется отметить работу наших моделлеров, потому что, какие бы ни были навороченные эскизы, финальный результат зависит от моделлера. Слава богу, наши парни знают свое дело! Гоша Михальчишин, Сергей Чабров, Алексей Барыжиков, Олег Ловцов, Алексей Давыдов, Андрей Пецко, Борис Восков – вы лучшие!

? Художественный стиль каких компьютерных и видеоигр вам нравится?
Обожаю пиксельные игрушки! Mario, Yoshi Island, Metal Slug, Megaman, Street Fighter, Golden Axe, Loco Roco, Ghost & Goblins, Dave... ну и море т.п. – такой стиль я люблю. Люблю добрые игры с веселыми персонажами, в которые весело играть. Очень не люблю в играх реализм. Среди трехмерных экшнов особо хочется выделить самый первый Tomb Raider, Ico и Shadow of the Colossus – это шедевры. Ну и конечно, куда мы без WoW?!

? Ваши любимые художники?
Сегодня один любимый, завтра другой! Скажу так: очень люблю современных французских художников. В отличие от американцев и японцев, среди которых без сомнения есть уникальные личности, у французов безупречное чувство стиля. Каждый французский художник неповторим, и этим они мне нравятся. Если вам интересны конкретные имена, то у меня на сайте (www.zeebara.com) есть раздел ссылок, где собраны отличные художники со всего мира, добро пожаловать!

? Какая часть работы вам больше по душе? Вам нравится сам процесс творения или гораздо важнее результат?
Я люблю свою работу, мне нравится придумывать персонажей, придумывать истории, с ними связанные. Процесс творения – это и есть придумывание и, естественно, он тесно связан с результатом. Чем лучше результат, тем приятнее демонстрировать это другим и получать от этого удовольствие. Покажите мне художника, который бы не любил похвастать своими рисунками! Я получаю удовольствие от того, что я – художник!

? У вас очень своеобразный стиль рисунка. Как и с каких лет учились рисовать? Наверняка еще в детстве изрисовывали тетрадки и школьные парты!
Было такое дело! И тетрадки изрисовывал и парты, и даже обои дома портил своей наскальной живописью. И делал я так от чистого сердца, то есть, не задумываясь о том, что это может стать профессией. Пару раз даже посетил кружок юных «вангогов», на котором слепил из глины отличную корову и нарисовал вазу с кленовым листом. Это вся моя художественная база знаний.

? Помните ощущения, когда впервые сделали свою трехмерную модель?
Помню. Восторг! Неподдельный восторг от своей крутости! Я создал ШАР! Я создал свет! Я Бог! Кажется, я даже подрос на пару сантиметров, когда осознал свое превосходство над остальными людьми.

? Вы оформляете обложки художественных книг и журналов. Расскажите об этом поподробнее. Что это для вас, какие ощущения возникают?
Создание обложек – увлекательнейшее и очень ответственное дело, ведь твою работу будут оценивать тысячи людей. И по тому, насколько обложка интересна, многие будут судить о содержании. Если это обложка для книги, то здесь важно понять замысел автора и постараться передать все то, что он вкладывал в повествование. Если журнал, то надо постараться затронуть актуальные моменты современной жизни и заинтересовать потенциального читателя. И потом, всегда приятно видеть свою работу на книжных прилавках или в журнальных ларьках!

? Если бы вы не стали цифровым художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться ваша судьба?
Я бы погиб еще в армии!

? Как вдохновляетесь?
Думаете, у меня есть особенные секреты по вдохновению? Нет! Оглянитесь вокруг! Наша жизнь – лучший источник вдохновения! Занимайтесь своим любимым делом и получайте от этого удовольствие!

? А кем видите себя через, допустим, 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2027 году?
Отчетливо вижу, как я еду по Мексике в спортивном «Форде-Мустанге», рядом со мной сидит самая красивая на Земле рыжая девушка, мы мчимся по пустыне, попивая холодный мохито, вслед за нами мчится огромный табун красивейших лошадей. Пыль, солнце, скорость! Из огромных динамиков раздается «Ka-boom! Kaboom! I'd like to la-la-la-la love you» Мэрлина Мэнсона. Счастье! СИ

Высадка в Valve

? Мы знаем, что десант «Акеллы» ездил в Valve на инструктаж по Source Engine. Как вам именитая американская студия?

Саму студию мы не видели, а вот с ее обитателями пообщались довольно основательно. Valve встретила нашу делегацию очень тепло, чем многие из нас были приятно удивлены. Мы беседовали практически со всеми ведущими разработчиками студии и задавали вопросы, на которые получали развернутые ответы, иногда даже слишком. И если вопросы о графике и дизайне уровней закончились на четвертом-пятом часу встречи, то наши программисты переплюнули сами себя и терзали бедных вальвовцев еще часов десять кряду. Тут уже многие из нас, вконец обезумевшие от программерских терминов да еще и на не родном для нас языке, начали развлекать себя чем могли. Джош (концепт-художник Postal III) со Стивом (главный дизайнер RWS), изо всех сил пытаясь казаться внимательными слушателями, рисовали у себя в тетрадках мертвых программистов. Майк Джей (пиар-менеджер RWS) с Андреем Белкиным пытались надеть себя на огромный чугунный вентиль, торчащий из пола в центре офиса (собственно, сам Valve), и через какое-то время они его умудрились сломать. Я в это время обнаружил секретную нычку с волшебными печеньями и потихоньку выуживал одно лакомство за другим. Ситуацию спас директор по маркетингу Valve, который, изумившись, что мы все еще не наговорились, пригласил всех отметить встречу отменным американским стейком. За стейком наша команда вручила вальвовцам памятные сувениры в виде бидонов водки, балалаек, расписанных под хохлому, и вызвавшей безумный восторг игрушки «Ебс-ебс».



В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Тема номера
Postal III 20

Хит?!
Kane & Lynch: Смертники 30

Демотест
Не время для драконов 36
Онблэйд 38

В разработке
Полный привод 2: Hummer 40
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor 42
Age of Empires III: The Asian Dynasties 44
Left 4 Dead 46
Culpa Innata 48
Aliens vs. Predator 2 50
Rapid Racoon 51

Репортаж
Tokyo Game Show 2007 52

Галерея
Свежие скриншоты из интересных игр 60




Реклама. Товар сертифицирован
UPGRADE*!
West
SPECIAL EDITION RED
STREAMTEC
SPECIAL EDITION SILVER
West
STREAMTEC FILTER
Минздравсоцразвития России предупреждает:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ
ВСЁ ТОЛЬКО
НАЧИНАЕТСЯ
*МОДЕРНИЗАЦИЯ
МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ

НЕТ НА СВЕТЕ НАПАРНИКА НАДЕЖНЕЕ, ЧЕМ ТОТ, КОМУ ПОРУЧЕНО ОТПРАВИТЬ ТЕБЯ В МИР ИНОЙ.

Было время, когда в студии IO Interactive работали неправильные пчелы, которые делали совершенно неправильные игры – про лысых убийц-одиночек, знать ничего не знающих о том, что такое взаимовыручка и помощь преданного напарника. Однако теперь, когда Агент 47 взял краткосрочный отпуск, сотрудники IO наконец-то решили отдать дань крепкой мужской дружбе, выпустив проект Kane & Lynch: Смертники. Два выдающихся в своем роде героя по цене одного? От такого предложения грех отказываться.

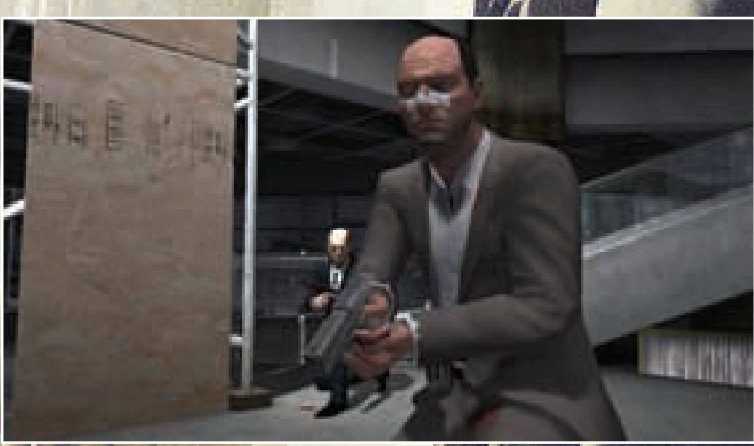
Методология убийства

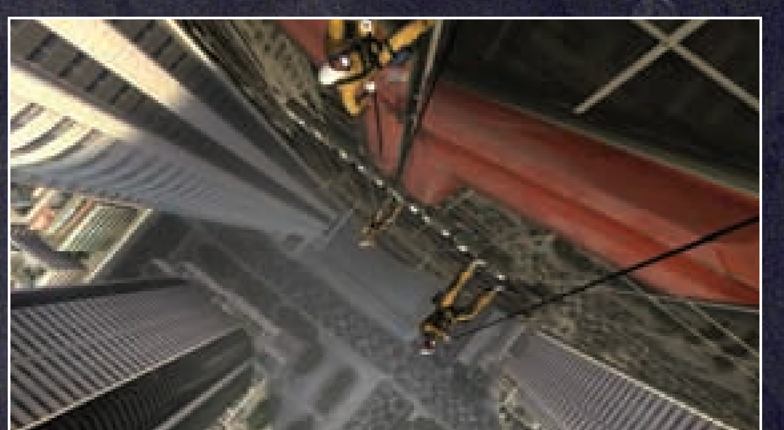
Откуда взялись Кейн и Линч и как складывалась их жизнь до описываемых в игре событий, вы можете прочитать в соответствующих врезках. Мы же перейдем сразу к делу, то есть попробуем понять, чем Kane & Lynch может удивить, во-первых, бывалых фанатов творчества IO и, в частности, сериала Hitman, а во-вторых – всех неравнодушных к боевикам от третьего лица пользователей.

Для начала вынуждены разочаровать тех, кто не любит идти напролом, привлекая повышенное внимание к собственной персоне, а предпочитает искать обходные пути, устраняя возникшие препятствия (вроде не слишком бдительных патрульных) без шума и пыли. Методы Агента 47 временно признаны устаревшими, и в Kane & Lynch проблемы, как правило, решаются самыми радикальными методами – и тут уж больших человеческих жертв ну никак не избежать. Причем Кейн, возможно, и рад был бы обойтись малой кровью, да только Линч, насидевшись взаперти, не намерен отказывать себе в самых простых удовольствиях. Отсюда делаем вывод – на спокойную жизнь в обществе Линча бедолаге Кейну (а значит, и вам) рассчитывать не приходится. И даже избавиться от надоедливого психопата не разрешат. По крайней мере, до поры до времени.

«Пусть все кругом горит огнем, а мы с тобой споем…»

Коль скоро воевать в гордом одиночестве вам не позволят и взаимодействие с напарником станет неотъемлемой частью игрового процесса, будет справедливо поинтересоваться, каких успехов разработчики добились в области развития искусственного интеллекта. Сможет Линч в действительности приносить пользу на поле боя или начнет постоянно путаться под ногами, осложняя и без того нелегкую жизнь Кейна? Представители IO без тени сомнения уверяют – да, сможет. Хотя и заранее предупреждают: ужиться с весельчаком-шизофреником – не самая простая задача, ведь Линч не только







ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» (PC)
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб» (PS3 и X360)
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** 23 ноября 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.kaneandlynch.com

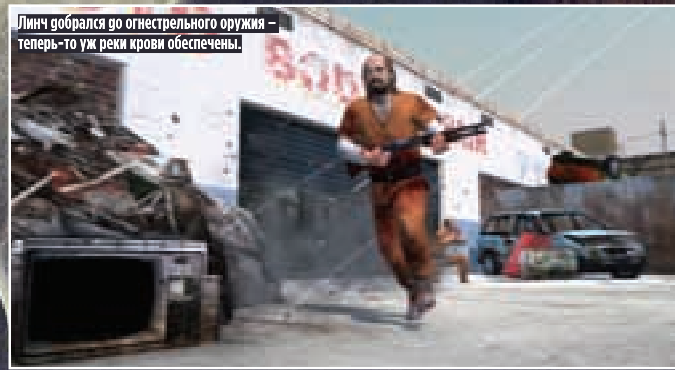
Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

В Kane & Lynch проблемы решаются самыми радикальными методами – и больших человеческих жертв ну никак не избежать.





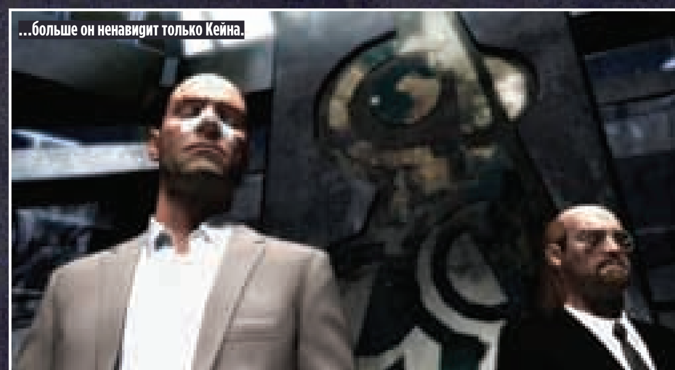




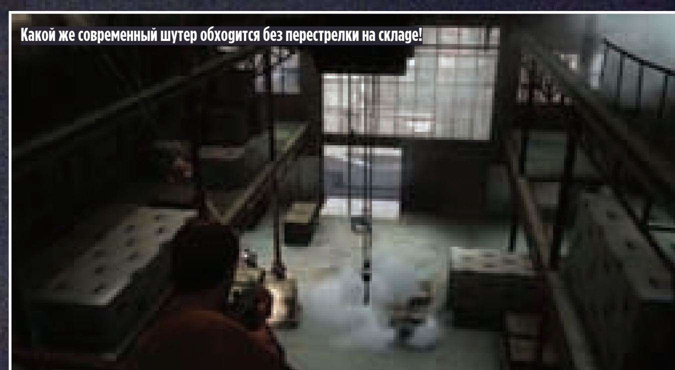
Линч добрался до огнестрельного оружия – теперь-то уж реки крови обеспечены.



К людям в форме Линч питает особенно сильную неприязнь…



…больше он ненавидит только Кейна.



Какой же современный шутер обходится без перестрелки на складе!

Оправданная жестокость

Было время, когда мистер Кейн вел нормальную жизнь добропорядочного американского гражданина – работал в крупной компании, отлично ладил с начальством, души не чаял в жене и растил двоих детей. Счастью пришел конец, когда малолетний сынишка Кейна добрался до заряженного отцовского пистолета и по неосторожности застрелился. Боль утраты и чувство вины вынудили Кейна через две недели бросить жену и дочь и уехать за пределы страны. Следующие шесть лет он был наемником – и наемником отличным, способным выполнить любую грязную работу. Его успехи привлекли внимание организации «Семь», и Кейну предложили вступить в ее ряды. Еще тринадцать лет он работал на новых покровителей, пока однажды не предал их и не попытался скрыться в Венесуэле. Попытка оказалась неудачной – Кейна отловили, осудили и приговорили к смерти. По пути на электрический стул он познакомился с обаятельнейшим субъектом по имени Линч, а немного погодя узнал, что бывшие коллеги по «Семь» не только не погибли во время последнего задания, но как раз наоборот – полны сил, оптимизма и желания поквитаться с Кейном за прошлые обиды.

сообразителен, но и самостоятелен, и во многих ситуациях придерживается собственного взгляда на вещи, подчас совершенно противоположного точке зрения Кейна. Вот и попробуйте поуправлять таким!

К слову, главным поводом для споров между протагонистами, судя по всему, станет именно насилие. Точнее, его практическая необходимость. Кейн – человек далеко не ангельского характера. Всадить пулю в лоб полицейскому, взять в заложники пару ни в чем не повинных прохожих, устроить взрыв с большим количеством жертв для отвода глаз для него пара пустяков. Но даже безжалостность Кейна меркнет на фоне звериной жестокости Линча, для которого убийства превратились в главный вид развлечения. Чем это грозит в игровых реалиях? Ну, например, обуянный жаждой крови Линч вполне способен сорвать попытку незаметного проникновения на тот или иной объект – просто потому, что решит на свой страх и риск, игнорируя указания Кейна, расправиться с охраной. Или начнет, смеха ради, расстреливать пленников. А то еще откроет паль-



Хит?!

ЗА:
- Два ярких запоминающихся персонажа;
- Динамичный игровой процесс с элементами тактики, где многое зависит не только от ваших собственных действий, но и действий напарника;
- Непредсказуемый сюжет.

ПРОТИВ:
- Кому-то может не понравится отсутствие stealth-элементов;
- Несмотря на обещания разработчиков, разумность AI вызывает некоторые опасения.



Если хотите прожить достаточно долго, научитесь не только нападать, но и прятаться.

Дэвид Бамбергер, менеджер по маркетингу
Работая над сценарием, разработчики не просто создавали антигероев – они пытались объяснить поступки каждого персонажа.

бу в толпе, а вслед за тем – и по прибывшей на место событий полиции. Кстати, базуки, ракетницы и прочее тяжелое вооружение у Линча в особом почете: бывший товаровед из Детройта как ребенок радуется большим взрывам и пламени пожаров.

Репутация на продажу

Между тем, выполняя ту или иную миссию, Кейн иногда вынужден полагаться не только на Линча, но и обращаться за помощью к наемникам. Услуги последних, разумеется, стоят денег, но вдобавок в мире «солдат удачи» многое значит репутация, а она у главного героя изрядно подмочена не слишком дружественным расставанием с покровителями из организации «Семь». В результате поначалу работать на Кейна соглашаются лишь абсолютно ненадежные личности, имеющие довольно слабое представление о дисциплине и субординации. Их практические навыки также вызывают серьезные сомнения, но у Кейна порой просто нет иного выбора.
Однако не стоит расстраиваться раньше времени. Успешное выполнение пары-тройки заданий – верный способ поправить репутацию и получить доступ к куда более достойным «кадрам». А с ними уже не страшно браться и за действительно серьезные и опасные поручения, где результат зависит не только от меткости, но и от умения действовать сообща. Да, чуть не забыли – хотя за поведение наемников, как и в случае с Линчем, обычно отвечает AI, Кейн может отдавать им приказы, указывая нужную цель, либо оптимальный маршрут. Это превращает Kane & Lynch в некое подобие тактического шутера, хотя тактике здесь

Семь раз отмерь
Представители «Семь» называют себя «братством с неограниченными возможностями» – и в чем-то они, безусловно, правы. Некоторое время Кейн полагал, что организации (не без его содействия) пришел конец, а все ее руководители погибли. Но вот они вытащили его из полицейского фургона, спасли от смертной казни – а также взяли в заложники жену и дочь, обязали отдать прикарманенные деньги и приговорили к смерти повторно, рассчитывая привести приговор в исполнение руками Линча. Впрочем, все мы смотрели голливудские боевики и знаем, что самые хитроумные планы нередко приводят к совершенно непредсказуемому результату. И еще большой вопрос, кто с кем расправится в конечном итоге.





Многие сцены напоминают не локальные бандитские разборки, а полномасштабные военные действия.

Общество с ограниченной ответственностью

Редкий шутер сегодня обходится без многопользовательского режима – и Kane & Lynch не станет исключением. Для начала вы можете попробовать собственные силы в совместном прохождении (один игрок управляет Кейном, второй – Линчем), ну а тем, кого история главных героев мало волнует, предложат полноценный сетевой режим на восемь человек.



Дэвид Бамбергер, менеджер по маркетингу

Мы хотели создать тактический шутер, сочетающий продуманный игровой процесс и действительно интересный сюжет.

Дэвид Бамбергер, менеджер по маркетингу

События игры абсолютно непредсказуемы – Линч может предать вас, ваша команда может предать вас, даже вы сами легко можете кого-нибудь предать. На войне как на войне.



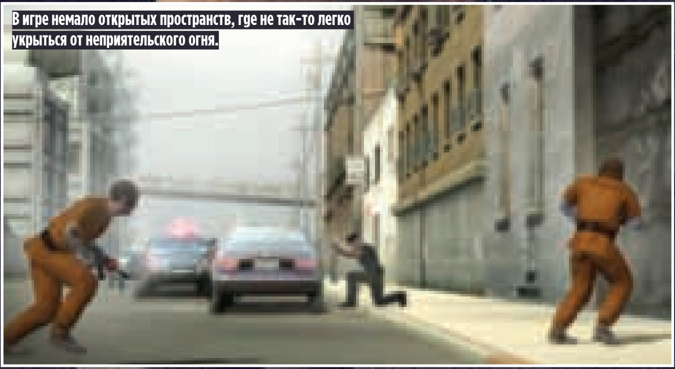
уделяется куда меньше внимания, чем, скажем, в Rainbow Six.

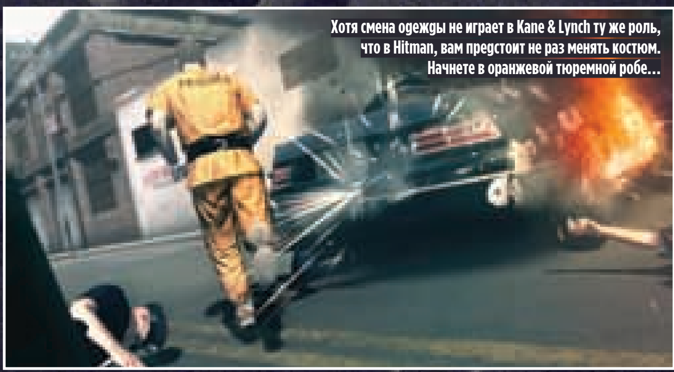
Огнем и кулаком

Огнестрельному оружию вполне предсказуемо уделили повышенное внимание – по мере прохождения список разнообразных пистолетов, автоматов, винтовок и дробовиков будет непрерывно расти, только успевай выбирать. Уже упомянутое тяжелое вооружение также представлено в полном объеме, не говоря уж о непременных гранатах, парочка которых непременно обнаружится у Кейна в рюкзаке. Не обойдется и без рукопашных схваток – и тут в ход пойдут кулаки, ножи, приклады, а заодно и любой попавшийся под руку обломок или предмет меблировки, что можно использовать вместо дубинки.

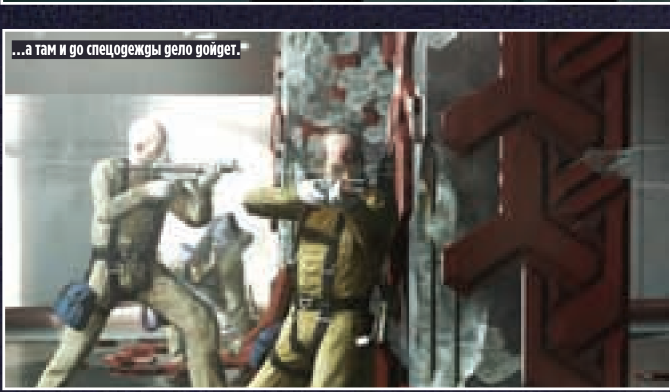
Лицо врага

Коль скоро Kane & Lynch предназначена для платформ нового поколения (о версии для мобильных телефонов мы благоразумно забудем), то и требования к техническому исполнению можно предъявлять соответствующие – размытые текстуры, чересчур примитивные декорации и угловатые модели персонажей едва ли покорят широкую аудиторию. В IO это прекрасно понимают, поэтому разработчики постарались не ударить в грязь лицом и снабдить собственное детище достойной внешностью. Увенчались ли их старания успехом? Судя по всему, да. Конечно, Kane & Lynch выглядит не так броско, как, например, Gears of War или грядущая Haze, но там, где картинке не хватает деталей, на помощь приходит мас-


В игре немало открытых пространств, где не так-то легко укрыться от неприятельского огня.


Хотя смена одежды не играет в Kane & Lynch ту же роль, что в Hitman, вам предстоит не раз менять костюм. Начнете в оранжевой тюремной робе...


...продолжите в пиджаках и галстуках...


...а там и до спецодежды дело дойдет.

штаб происходящего, многочисленность действующих лиц и высокая интерактивность, какую сегодня найдешь далеко не в каждой игре. Припаркованные в неподходящих местах автомобили, взрываясь, картинно переворачиваются; выбитые стекла разлетаются на сотни осколков; стены не только покрываются следами от пуль, но и, не выдержав шквального огня, рассыпаются на куски. Мы уж не говорим о десятках охваченных паникой прохожих, о правдоподобной анимации и обширных многоярусных уровнях.

Планы на будущее

Удастся ли нерадивому папаше-наемнику и его беспокойному компаньону-шизофренику завоевать ту же популярность, какая в свое время сопутствовала лысому агенту под номером 47? Ответ на этот вопрос мы узнаем совсем скоро – благо, выход игры не за горами. Но нам почему-то кажется, что за дальнейшую судьбу Кейна и Линча не стоит беспокоиться, ребята они крепкие и в обиду себя не дадут. Если только под горячую руку не поубивают друг друга, не дождавшись выпуска Kane & Lynch 2. СИ



Суд Линча

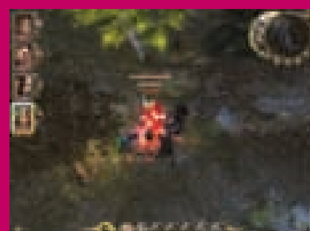
Долгие годы мистер Линч пытался сосуществовать с миром обычных людей – а это было не так-то просто, учитывая, что Линч с юных лет страдал тяжелой формой шизофрении. Тем не менее, ему до поры до времени удавалось успешно бороться с недугом. Окружающие почти ни о чем не догадывались, всего-навсего считая Линча «человеком со странностями» – а между тем болезнь прогрессировала, и с каждым годом Линчу все чаще не удавалось контролировать собственные действия, не говоря уж о провалах в памяти. Как-то раз мистер Линч вернулся с работы домой и обнаружил собственную жену зверски убитой. Кем? Этого Линч не знает. Но подозревает, что убийцей вполне мог оказаться он сам, ведь события тех дней он помнил довольно слабо, да и алиби у него не оказалось. Суд присяжных приговорил Линча к электрическому стулу, а неоконченное путешествие к месту казни стало отправной точкой для знакомства с веселыми товарищами из организации «Семь» и невероятно занудным Кейном. Которого Линч непременно убьет, только дайте срок.

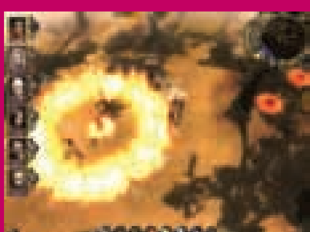


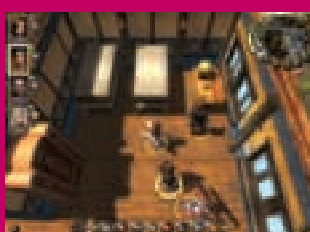














ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Arise/KranX Productions
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/nvdd



Автор:
Марина Петрашко
pinkbagheera@gameland.ru

1 Интерфейс перегружен. Кроме того, «статы» и «перки» выглядят нелепо и неуместно.

2 Спецэффекты красотой не блещут. Движок игре достался от «Магии крови». Даже в Neverwinter Nights 2 взрывы и молнии были куда зрелищней.

3 Бесчисленные праздношатающиеся недруги из клана Ворона. С одной стороны – источник полезного опыта. С другой – способ притормозить развитие событий.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ГУДВИН ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ.

Совместное творение Лукьяненко и Перумова в чем-то напоминает спринтерский забег. В отличие от «Властелина колец» или, например, «Путешествия Нильса с дикими гусями», герои «Не времени...» движутся от события к событию по кратчайшему расстоянию – по прямой. Даже если, по словам авторов, «дорога петляет» или «путь преграждает бурелом», им быстро надоедает топтаться на месте. Уже в следующем абзаце из кювета непременно выскочит маг с фаерболом, чтобы устроить хорошую драку, а заодно расчистить дорогу.

Стоит вкратце напомнить сюжет. Главный герой, врач по имени Виктор, подбирает у двери своей квартиры исцарапанную девочку и пускает ее переночевать. Взявшись наутро проводить ребенка до дома, герой неожиданно оказывается в параллельном мире, жители которого имеют на него виды. Казалось бы, для action/RPG лучше подобной истории ничего и не придумаешь. Но это только на первый взгляд. Ну сами подумайте, если сюжет мчится бешеным галопом, откуда взять заветные «сто с плюсом» часов геймплея? Перед разработчиками нелегкая задача: выйти за рамки схемы «пришел-увидел-победил», да так, чтобы результат не выглядел неумелым фанфиком. Судя по промежуточной версии, создатели балансируют на грани между разумным и неприемлемым.

С одной стороны, они кропотливо подбирают нам спутников, старательно выдумывают новые преграды на пути героев и изобретают способы их преодоления. С другой – злоупотребляют заданиями, вроде «принеси мне семь хвостов луговых крыс» и проходными драками. Конечно, привычная для RPG схема с постепенным набором опыта далека от того скачкообразного овладения волшебством, который описан в книге. Но почему бы не попробовать если и не отойти от укоренившегося порядка, то хотя бы не доводить его до бессмысленного занудства?

Иногда попытки гнуть свою линию поперек устоев придуманного дуэтом Лукьяненко-Перумов мира кажутся настоящим саботажем. Скажем, таймер с указанием магического времени в интерфейс прикрутить разработчики не поленились, а отменить всякое колдовство с приходом «противочаса», когда, согласно книге, замирает вся магия в мире, – забыли. В такую минуту особенно обидно почувствовать, как магический молот раздает тумаки.

Однако самым спорным кажется решение сопроводить загрузочные экраны цитатами из книги. В конце концов, не совсем верно рассчитывать, что за игру возьмутся только ярые поклонники печатного слова, вызубрившие наизусть произведения любимых авторов. Представьте себе: герой садится в поезд с тем, чтобы на следующей станции встретиться с героиней. Включается загрузочный экран, и мы читаем отрывок, в котором они сталкиваются прямо в вагоне и там же обсуждают общие планы. Экран гаснет, и герой оказывается на станции назначения... Один. Конечно, рано или поздно игрок поймет, что загрузочным экранам верить не стоит, они всего лишь способ напомнить об авторском варианте событий. Однако до этого геймер не раз и не два почувствует, что его водят за нос.

Перед нами яйцо, и из него кто-то проклюнулся. Кто вылупится: дракон или крокодил? Скоро узнаем. СИ



* По результатам опроса читателей журнала «Железо» #12 (34) за 2006 год.

Интернет-центр
для подключения
по ADSL
P-660HTW

Быстрая настройка NetFriend

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Компьютеру в детской комнате, приставке для интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете и даже IP-телефону для экономии на междугородных звонках. Интернет-центры ZyXEL объединяют домашнюю компьютерную технику в сеть и подключают к Интернету по ADSL или выделенной линии на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости. Цифровые фотографии, музыка и фильмы доступны в каждом уголке вашего дома и надежно защищены от атак хакеров. Чтобы настроить подключение к Интернету и беспроводную сеть, не нужно вызывать специалиста.

В любой точке России достаточно выбрать провайдера и тариф из списка, а все остальное за вас в считаные минуты сделает интеллектуальная технология быстрой настройки ZyXEL NetFriend.



P-660HT
- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для нескольких компьютеров и ТВ-приставки



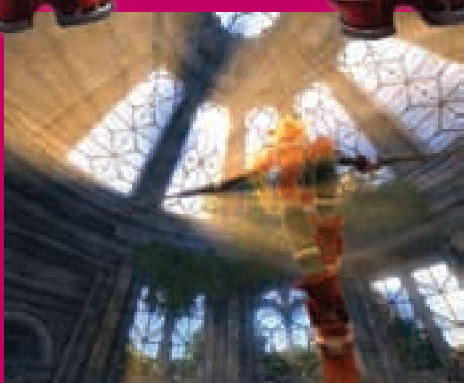
P-330W
- Интернет-центр для выделенной линии Ethernet
- Одновременный доступ к локальным ресурсам
- Wi-Fi для ноутбуков и смартфонов



P-2602HW
- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для трех компьютеров, ТВ-приставки и Wi-Fi-ноутбуков
- IP-телефония и мини-АТС для двух домашних телефонов

Бесплатная горячая линия ZyXEL: (495) 542-8929, 8 (800) 200-8929, omni.zyxel.ru









ОНИБЛЭЙД

«ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ АНИМЕ-ИГРА» УЖЕ БЫЛА, «ПЕРВАЯ ТРЕХМЕРНАЯ АНИМЕ-ИГРА» – ТОЖЕ. ТЕПЕРЬ ВОТ «ПЕРВЫЙ РОССИЙСКИЙ АНИМЕ-ЭКШН».

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action.slasher
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.oniblade.ru



Автор: Александр Трифонов operfl@gameland.ru

1 В демонической форме наносимый урон возрастает многократно, но длится превращение недолго. Применять только в особо тяжелые минуты.

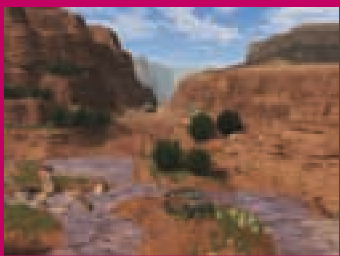
2 Буйство красок – первое, на что обращаешь внимание при взгляде на игру.

Если честно, звучит так же многообещающе, как «первый китайский убийца Diablo», и есть сильное желание назвать это поветрие нездоровым. Впрочем, оставим это на совести PR-службы, да и стоит ли винить разработчиков – они лишь подстраиваются под существующий спрос. По MTV исправно крутят сериалы, российские распространители более-менее наладили выпуск лицензионных изданий, с размахом проходит премьера обновленной версии миядзаковской «Навсикаи»…
И будем справедливы: «Гайдзины» сейчас единственная отечественная студия, поднаторевшая в создании слэшеров, и если у кого и получится сделать приличный экшн, так у них. Да и анимешности, как таковой, здесь немного – считай, одна только полураздетая большеглазая героиня с мечепистолетами. Кто скажет, что это хуже бородатого Волкодава или Агронома с шашкой – пускай кинет в меня камень. Остальное укладывается в схему, опробованную на «Братве и Кольце», – простая, короткая, с щадящими системными требованиями и в то же время симпатичная. Но есть и немаловажное отличие. Быть независимым разработчиком в России – не самая завидная участь. От успеха или неудачи одного проекта зачастую зависит судьба студии. И в таких условиях не место смелым экспериментам и замашкам на хитовость – окупиться бы, и то хлеб. Тем больше уважения вызывают команды, не боящиеся рисковать, ведь на сей раз на многочисленных фанатов Гоблина рассчитывать не приходится. Сейчас «Гайдзинам» нужно заложить основу для продолжения и, в случае успеха первой части, уже в нем осуществлять прочие смелые задумки.
Боевая система, при всей простоте (левая кнопка мыши – клинки, правая – стрельба), дополнена разлапистым деревом умений, применение которых вешается на четыре дополнительные клавиши. Какие из них выбрать – вопрос, решаемый по ходу битвы. Одни враги лучше бьются электричеством, другие холодом, против летающих тварей пригодится повышенная скорострельность, против босса – какой-то из спецударов. Принятие демонической формы, обрушивающаяся с небес колонна огня, чисто анимешное подбрасывание противника в воздух и последующее его шинкование…
Происходящему не помешало бы придать больше смысла – в демоверсии предлагается простой забег по уровням, переполненным монстрами, прыжки по платформам и редкие секретики – найти в темном уголочке светящуюся сферу и разбить ее, дабы предотвратить респаун врагов на этом отрезке. Загвоздка в том, что за сбор душ поверженных тварей и удачные связки ударов выдаются очки, которые можно потратить между уровнями на покупку новых заклинаний и приемов. С другой стороны, здоровье не бесконечное, а восстанавливающие его бонусы выпадают из монстров не так уж часто.
Но работа над сюжетом ведется, и в финальной версии будет вменяемая история про древних богов, проклятые реликвии и неведомые планеты, с двумя концовками и красочными роликами. Кроме того, сейчас в Gaijin трудятся над внедрением motion capture, а значит, на движения героини смотреть будет еще приятнее. Разработчики честно говорят, что не собираются воспитать «убийцу God of War», их задача – сделать пускай немного, но хорошо. И, думается, они заслуживают доверия. СИ



БУЙСТВО
СКОРОСТИ
РЕКЛАМА
Сегодня исключительный день для гонки.
Солнечный свет зальет зеленые тропики,
заснеженные склоны будут искрить и даже
заляпанный грязью и пылью с трассы
автомобиль не омрачит радость победы.
SEGA RALLY
СТАРТ - 28 Сентября

До сих пор не можете прийти в себя и требуете отечественных автомобилей? Смените гнев на милость, Avalon Style Entertainment собирается сделать своеобразный римейк. И если все пойдет хорошо, то в обозримом будущем мы увидим оригинальную версию «Полного привода» на новом движке. Будет ли это дополнение бесплатным или потребуется раскошелиться – пока не известно.

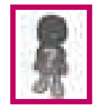






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing.offroad
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1C»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Avalon Style Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.4x4game.ru



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Новейшая Chrome Engine вряд ли обставит движок DiRT, но выглядит неплохо. Да и не в графике дело, а в поведении машины!



2 Не нравится цвет? Ну так смените его! Правда, варианты ограничены цветовой гаммой завода-производителя, так что раскрасить Hummer в розовый горошек у вас не получится.



3 Думаете, небо всегда безоблачно? Как бы не так! Погода часто портится, и проходимость автомобиля ухудшается.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: HUMMER

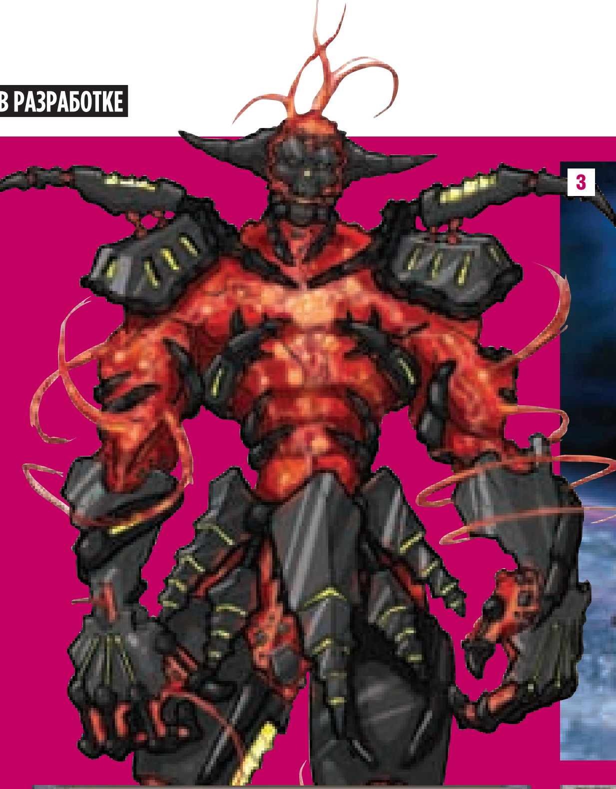
ЭКСПАНСИЯ НА ЗАПАД!

Никто не сомневался, что продолжение «Полного привода» не заставит себя долго ждать. На редкость удачная первая часть и отличное дополнение показали: в нашей стране умеют делать достойные симуляторы, причем не только авиационные, но и автомобильные. Приняв игру благосклонно, игроки и критики предположили, что для второй части припасено больше автомобилей, географических точек и музыкального сопровождения – в общем, все то же самое, только помноженное на два или даже на три. Но не тут-то было, Avalon Style Entertainment неожиданно назвала следующую игру серии не «Полный привод 2: УАЗ 4Х4», а «Полный привод 2: Hummer». Первый вывод прост: изделий отечественного автопрома мы в новой разработке не увидим. Зато теперь у нас появится шанс оценить не только легендарный Hummer, но и кое-что из Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Мало того, поскольку с лицензией на обещанные полтора десятка автомобилей все в порядке, это будут не просто «коробочки», внешне похожие на реальные модели. Однако прокатиться на них по России, увы, не удастся, даже из соседних территорий заявлен только Крым. Хотя есть возможность побывать в Исландии, США (Мичиган и Невада с Гранд-Каньоном, господа!) и уже приевшемся многим нашим соотечественникам Египте. Между прочим, игроку больше не придется следовать из одной точки в другую в гордом одиночестве, как это было раньше. Компанию нам с удовольствием составят виртуальные или реальные соперники. Не обойдется и без многопользовательского режима. Теперь о трудностях. Отныне всем участникам предстоит проходить маршруты по всамделишным правилам соревнований. Готовьтесь: штрафные баллы и временные пенальти еще попортят вам нервы. Да и непролазная грязь на дорогах (а куда от нее деться!) способна вывести из себя даже очень спокойного человека. Справиться с бедой помогают средства, знакомые по «Уральскому призыву»: тут и верная лебедка, и возможность регулировать давление в шинах, и пониженная передача. Да ко всему еще и – GPS!

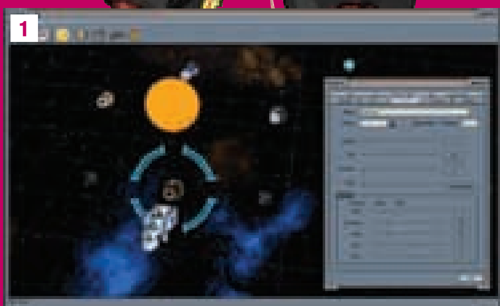
Новая улучшенная система внешнего тюнинга порадует любителей покрасоваться. Разработчики обещают замену для каждой части: бамперы, пороги, кресла, багажники, колеса, диски и даже фары – сотни деталей и горы запчастей ждут своего часа. К тому же апгрейд влияет на проходимость машины. Кстати, о проходимости, отныне режим симулятора будет существенно отличаться от аркадного.

Уже сейчас на форумах идут нешуточные баталии. Одни ратуют за «Полный привод 2: Hummer», другие называют авторов предателями и слезно умоляют вернуть отечественные авто, пусть менее знаменитые, зато такие привычные глазу и... пятой точке. Но подумайте сами, разве предосудительны попытки пробиться на западный рынок? В любом случае хочется верить в будущий успех Avalon Style Entertainment, ведь «УАЗ 4Х4» и «Уральский призыв» не зря получали лестные отзывы. Весьма вероятно, что «Полный привод 2: Hummer» даже превзойдет своих предшественников. И последнее. Далеко не каждый может сесть за руль настоящего GMC или Hummer, а тут – пожалуйста. СИ


ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.
Oldi
computers
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
OLDI
computers
HOME
Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.
MULTIMEDIA
Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решения для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.
OFFICE
Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.
ул. Малышева 20
Тел. (495) 105-0700
ул. Трифоновская 45
Тел. (495) 967-1433
ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555
Единая справочная: (495) 221 11 11
www.oldi.ru





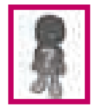






ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.turn-based.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Stardock
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2007 года
- ОНЛАЙН: www.galciv2.com/twilight



Автор:
Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Космический редактор во всем великолепии: развешиваем планеты, настраиваем орбиты и выставляем размеры.

2 Мир стал просторнее. Новые технологии терраформирования помогут отладить неудачный климат и рельеф.

3 Знакомьтесь – Звезда Страха. Этот боевой планетоид способен на многое.

4 Еще пара секунд, и злосчастное светило исчезнет с карты. Дарт Вейдера не видали?

GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

ДВЕНАДЦАТЬ ЦИВИЛИЗАЦИЙ, КОСМИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР И В ПРИДАЧУ ЗВЕЗДА СТРАХА – РАЗРАБОТЧИКИ ТВОРЯТ ЧУДЕСА.

Гремит бравурная музыка. Сверкая, как праздничная иллюминация, с неба спускается инопланетный «самовар».

We come in peace! Мягкая посадка. Открывается люк – сейчас будем меняться! Какие же технологии приберегли для нас пришельцы? Вот он, заветный ларец, а там... медная игла для примуса, совковая лопата и махровое полотенце. Правда, обидно? Зря расстроились, подобные истории случаются сплошь и рядом, особенно когда имеешь дело с пошаговыми стратегиями.

С другой стороны, почему-то мало кого удивляет, когда у дарлоков все изделия точь-в-точь, как у алкари. В лучшем случае отличия внешние: у нас корабли голубенькие и изящные, у них – бурые и квадратные. И все? А что же культурные особенности, разница в типах сознания, в конце концов, биохимия? Как и о чем думается в атмосфере чистого циана, да при силе тяжести, в пятьдесят раз превышающей земную? Тут уж не до воздухоплавания.

Но не все так плохо. Талантливые и непредсказуемые кудесники из Stardock решились на самый отчаянный шаг в своей жизни и засели за второй add-on к «Галактической цивилизации» – игру Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor. Ее важнейшее, более того, принципиальное отличие – это новые уникальные технологии для каждой расы. Сосредоточимся на слове «уникальные». Рутинный обмен знаниями остался в прошлом, теперь это захватывающее приключение. Кто его знает, чего понапридумывают алтариане и чем будут стращать мрачные дренджины. Не менее интересным станет судостроение, ведь каждая раса получит свои космические корабли и систему вооружения, опять же уникальные. Самый чудовищный дредноут – Звезда Страха – привет дедушке Лукасу. Эта махина способна разрушить целую Солнечную систему со всеми «планетосъемщиками».

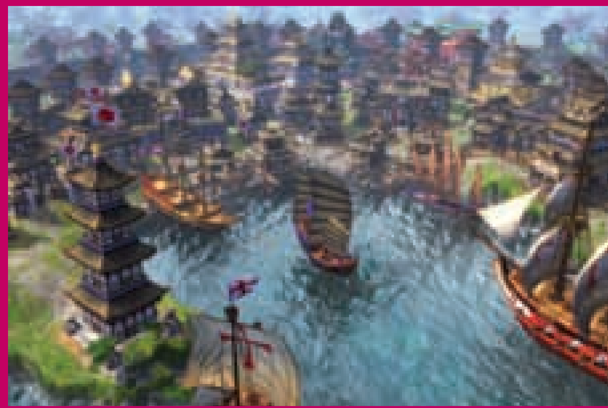
В космической эпопее действует двенадцать рас, да еще цивилизация вашего производства. Авторы расщедрились и снабдили add-on новым 3D-редактором, позволяющим создать свою карту галактики и заселить ее согласно собственным фантазиям и вкусу. Ничего не скажешь, для нас постарались на славу. Теперь незачем дожидаться полноценного продолжения, все будет готово уже к ноябрю.

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor – игра для настоящих экспансионистов. Эдаких бисмарков будущего, которые спят и видят, как бы расширить свои владения, причем за чужой счет. Еще больше оружия, космических баз и боевых флотилий – вот девиз этого дополнения. Жаль только, что не нашлось места для интриги: кто будет твоим противником, известно заранее. Как тут не вспомнить великий Star Control 2, где нам доставалась доселе неведомая галактика, битком набитая тайнами и самыми невероятными сюрпризами. Да, бывали денечки…

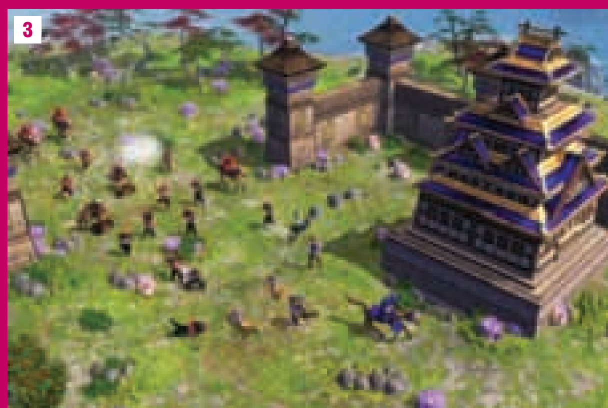
Но вернемся к новинке. Дипломатия и шпионаж остались без апгрейда. Хотя унывать не стоит, почти сразу после премьеры Twilight of the Arnor выйдет Galactic Civilizations II v2.0. Вот тогда и нашпионимся вдоволь, тем более авторы обещают такие фичи, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Впрочем, это тема для отдельного разговора. Важно, что разработчики услышали глас народа и все улучшения сделали сообразно пожеланиям широкой игровой общественности. За что им Большое Человеческое Спасибо. СИ

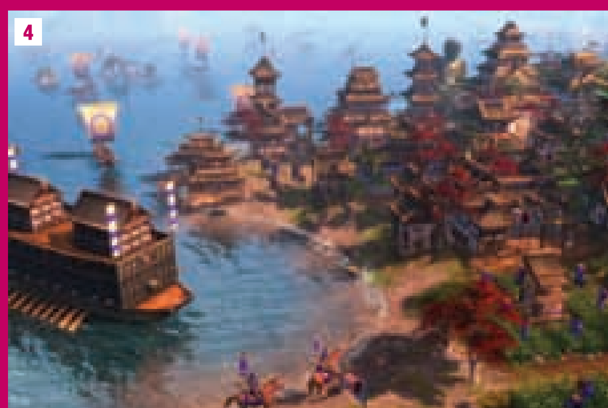

2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.
ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ
РЕКЛАМА
GARAGE
TIMESHIFT
УПРАВЛЯЙ ВРЕМЕНЕМ











ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: strategy.real-time.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Game Studios

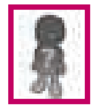
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»

РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios / Big Huge Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

ДАТА ВЫХОДА: 23 октября 2007 года

ОНЛАЙН: www.ageofempires3.com



Автор:
Алексей «rIxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Внимательный зритель заметит не только самураев, но и розовые лепестки сакуры. А вы их видите?

2 На этой утлой посудине хранился замечательный документ «Продвинутое кораблестроение». Теперь наш флот будет расти быстрее.

3 Самый разгар «матча» по историческому пэйнтболу. Спортсмены в красном – сборная Китая, спортсмены в синем – японцы.

4 В нашу гавань заходили корабли. Даже такие огромные, как этот плавучий сарай с веслами. Кто сказал «ковчег»?

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

КЕМ СТАТЬ – ЖЕСТОКИМ СЕГУНОМ, ИЗНЕЖЕННЫМ МАХАРАДЖЕЙ ИЛИ КОВАРНЫМ МАНДАРИНОМ? ИДЕМ НА ВОСТОК!

Одним из предков Конфуция был великий Хоан-ти: богатырь, философ и рационализатор от бога. Именно он придумал компас и стал основателем славной династии воинов и ученых. Тогда как именитый потомок, собственно Конфуций, уже в возрасте трех лет отличался особой рассудительностью и степенностью, его главными забавами стали церемонии и жертвоприношения. Вот что значит хороший генофонд и преемственность поколений.

Жаль, что правило работает не всегда и многие продолжения оказываются хуже оригинала. Но Age of Empires III: The Asian Dynasties совсем не тот случай. С наследственностью тут полный порядок. Второй по счету add-on обещает стать еще одной хорошей стратегией, своего рода подарком для всех любителей баталий в реальном времени.

Игру делает студия Big Huge Games, успевшая прославиться двумя RTS-фантазиями Rise of Nations и Rise of Legends. Хотя отзывы критиков и были неоднозначными, в итоге все сошлись в одном: парни умеют делать неординарные игры. Вот и теперь разработчики обратили взоры не на прагматичную Европу, а на волшебный Восток.

В центре новой геополитической драмы – Индия, Япония и Китай. Наивно думать, будто глобальные перемены в Европе никак их не коснулись. Эпоха великих географических открытий преобразила весь мир, и Азия, разумеется, не стала не исключением. Бурная торговля шелком и пряностями привела к экономической революции и послужила причиной для множества столкновений…

Но вернемся к игре. Авторы стремятся нас удивить и шокировать. Судите сами: в одной из миссий к берегам Нового Света отправится целая китайская флотилия. Сразу шестьдесят два судна, ведомые легендарным адмиралом Чжэн Хе. Дунган по происхождению, он сумел сделать грандиозную карьеру и стал одним из доверенных лиц императора.

Будущее дополнение разбито на три большие кампании, по пять сценариев в каждой. Вполне достаточно, чтобы почувствовать себя настоящим раджой или мандарином, не правда ли? Мало того, в распоряжении каждого владыки окажутся свои «национальные» юниты. Скажем, в армии сегуна самураи аж нескольких «видов», начиная странствующими воинами-ронинами и заканчивая гвардейцами-хатамото. Кстати, в переводе с японского «хатамото» – «несущий флаг», самая что ни на есть воинская элита. А во главе этих войск встанут рыцари-дайме. Вот она, несокрушимая и легендарная японская конница.

Секретное оружие индусов – боевые слоны. В армии махараджи появится своя артиллерия, ну а лафетами для орудий станут… серые натруженные спины все тех же элефантов. Китайцы собаку съели на взрывчатых веществах. Их козырь – это огнеметчики.

Пара слов о мирном строительстве и Чудесах света. Индусы возведут Тадж-Махал, храм Карни Мата и еще несколько великолепных сооружений, японцы – Большого Будду и Золотой павильон, жители Поднебесной – Великую Стену.

Интересно реализована и система добычи ресурсов. Так, для найма индийских крестьян вам понадобится древесина, их восточные соседи не смогут ходить на охоту, а будут строить часовенки и так получать пищу. Восток – дело тонкое, сплошная экзотика. Каким станет новый «азиатский» add-on? Узнаем совсем скоро, а пока – читайте Конфуция. СИ


MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
innovation with style
XBT
ORIGINAL DESIGN
AUGUST 2007
intel
P35
EXPRESS CHIPSET
Купи MSI P35 и Выиграй
MSI NB G-Series !!
С системой охлаждения Circu-Pipe
без системы охлаждения Circu-Pipe
High
Low
Благодаря уникальному дизайну системы охлаждения «Circu-Pipe» эффективность отвода тепла увеличена более чем на 20%.
Купите материнскую плату MSI P35 и получите шанс выиграть ноутбук MSI GX600
Полную информацию можно получить на web-сайте MSI
P35 Platinum
45nm Ready
Поддержка процессоров семейства Intel Core 2, а также новых многоядерных процессоров изготовленных по технологии 45нм, работающих на частоте системной шины 1333/1066/800
Поддержка двухканальной архитектуры памяти DDR2 1066/800/667, до 8 ГБ
Оригинальная система охлаждения "Circu-Pipe"
Первый в мире Turbo ноутбук – GX600
Производительность выше на 20%
P35 Neo2-FR
45nm Ready
Поддержка процессоров семейства Intel Core 2, а также новых многоядерных процессоров изготовленных по технологии 45нм, работающих на частоте системной шины 1333/1066/800
Поддержка двухканальной архитектуры памяти DDR2 1066/800/667, до 8 ГБ
Два слота PCI Express x16 с поддержкой CrossFire
GX600 Extreme Edition
Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)
Поддержка E-SATA
Высококачественный металлический корпус и 3D звук
Эксклюзивный, стильный дизайн и разноцветные W, A, S, D кнопки
HDMI выход
MSI Exclusive
TDE (Turbo Drive Engine) Technology
HDMI
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
TurboBook
www.microstar.ru
Реклама. Товар сертифицирован.





ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Turtle Rock и Valve
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.l4d.com

Автор: Денис Гусев gusev@gameland.ru





1 Бородатый ветеран вьетнамской войны любит стрелять очередями.

2 «Ешьте, дети, витамины. Я не ел – и вона какой».





LEFT 4 DEAD

СОЗДАТЕЛИ CONDITION ZERO РАЗРАБАТЫВАЮТ СТРАШНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР.

Лос-Анджелес поразил чудовищный вирус: 99% населения превратились в кровожадных мерзких зомби. Оставшиеся – это четверо смелых, у которых обнаружился иммунитет к неведомой заразе: менеджер по продаже электроники Луис, девушка-подросток Зои, громила-байкер Фрэнсис и ветеран Вьетнама Билл. Все вместе, с пушками наперевес, они пробираются через город. Чтобы выжить, героям придется навалить горы трупов. Нет, это не ремейк «28 дней спустя», это Left 4 Dead, кровавый шутер для совместного прохождения, который готовят к выпуску Valve и Turtle Rock, автор Counter-Strike: Condition Zero.

Все просто: движок Source, распространение через Steam, многопользовательский режим – командный «смертельный матч», сюжета нет. И что здесь удивительного или необычного? Но Valve не была бы Valve, не пообещай она то, «что даст новую жизнь идее совместного прохождения так же, как сетевой режим когда-то реанимировал Counter-Strike». Left 4 Dead – это такой Lost на четверых. События разворачиваются на фоне урбанистического пейзажа, а роль местных жителей играет армия монстров. Наша задача: затаившись в «тихой» зоне, пройти через все круги ада и, немного отдышавшись в безопасном месте, двинуться дальше. Вергилии на пути не предусмотрены и надеяться не на кого. Ну а поскольку кругом мрак и неизвестность, действовать придется методом тыка. Вот так, потихонечку группа движется вперед, и отделиться от нее – значит рискнуть собой и товарищами.

В игре четыре одиночные кампании, и в каждой по пять уровней. Для прохождения потребуются либо три бота, либо трое живых игроков. Действовать в группе удобнее, если отдаешь голосовые команды, благо их великое множество. Залог успеха – взаимопомощь. Если у вас закончились патроны, не ломитесь вперед, лучше крикните товарищам: «reloading!» и они вас прикроют. Палить стоит поосторожней, в Left 4 Dead постоянно включен friendly fire, и если вы зацепите своего, откачивать бедолагу придется на месте. Понятно, что подобная задержка чревата гибелью команды. Пока вы занимаетесь пострадавшим, один монстр выскочит из левой двери, второй из правой, третий подберется сзади – и вот герои в западне. Стрельба в Left 4 Dead затихает лишь ненадолго, зомби здесь не те, что в Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, они бегают со скоростью спринтера, высоко прыгают и легко выламывают двери.

Особо зловреден уродец по имени smoker. Этот громила распыляет нервно-паралитический газ и зацепляет оглушенных языком. А язычок-то длинный, 50 футов! В многопользовательском режиме можно будет сыграть за smoker'а и еще троих самых затейливых монстров. Цель зомби-команды: перебить людей. Похоже на вывод заложников в Counter-Strike. Только действовать придется иначе, примерно как в Hitman и Splinter Cell.

Вопрос: «ну хорошо, а как это проходить заново?» возникнуть не должен. Авторы уверяют, что умная игра «запомнит» способ прохождения и в следующий раз совсем иначе расставит монстров. Кроме того, нам обещают постоянно подбрасывать дополнительные карты и оружие через Steam. Но увидеть Left 4 Dead, к сожалению, получится лишь в первом квартале будущего года. СИ



РУС
ИГРАЙ В FIFA08
2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.
EA SPORTS
FIFA 08
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
КОММЕНТАТОРЫ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ЮРИЙ РОЗАНОВ
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
www.fifa08.com
www.electronicarts.ru
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
NINTENDO DS
Wii
EA mobile

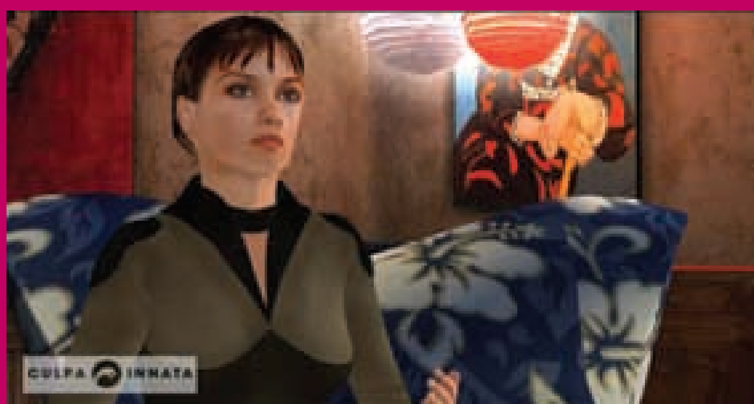






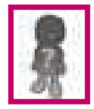






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Momentum AS
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.culpainnata.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Игра по сюжету и внешне напоминает The Moment of Silence. Правда, Culpa Innata смотрится похуже.

2 Персонажи выглядят намного лучше, нежели интерьеры. Как уверяют разработчики, анимация героев создана по специальной технологии Momentum.

CULPA INNATA

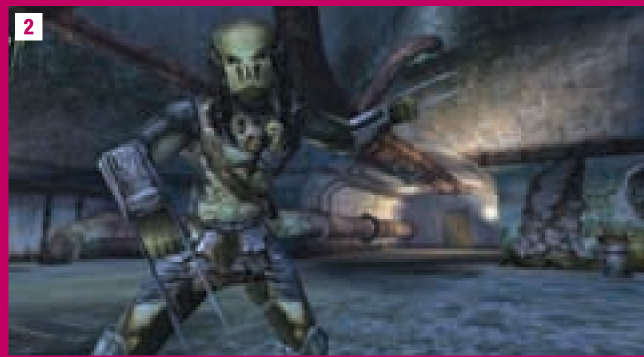
ПРОБЛЕМЫ НЕДАЛЕКОГО БУДУЩЕГО.

Многострадальная Culpa Innata как никогда близка к релизу... Возможно, когда вы будете читать эти строки, она уже появится в продаже. А ведь еще несколько месяцев назад многие журналисты были уверены, что игра так и останется в столах разработчиков. И ничего удивительного! Сколько раз дату выпуска переносили, как долго и безуспешно искали издателя! Согласитесь, это не самая радужная судьба для игры, находившейся в разработке аж с 2001 года. Мало того, скриншоты, которые нам показали несколько лет назад, почти не отличаются от нынешних. Вывод напрашивается сам собой: с тех пор движок остался прежним. Как ни крути, ход довольно опасный, ведь далеко не всем нынешним геймерам по нраву картинка почти семилетней давности. Но не будем очень уж строги. Во-первых, сам жанр не требует от графики слишком многого, во-вторых, тема Culpa Innata относится к разряду вечных. О ней-то мы сегодня поговорим, а техническую сторону проекта оставим менее доброжелательным коллегам. Итак, представьте себе мир через 40 лет. В Momentum AS уверены: жизнь тогда станет не в пример лучше, чем сейчас. Войны и столкновения поутихнут, наука шагнет далеко вперед, болезни и преступность исчезнут, многие народы объединятся в Мировой Союз. Нетрудно догадаться, что речь идет в основном об Америке, Европе, Австралии и Японии. Но поскольку есть и другие страны, не все так гладко, как кажется на первый взгляд. К тому времени останется несколько варварских государств, живущих по собственным правилам и не желающих присоединяться к благостному Союзу. Догадываетесь, куда входит наше отечество? Все верно, в группу варваров. Именно на территории России все и начнется: при загадочных обстоятельствах убьют гражданина Мирового Союза. Причем смерть настигнет не обычного человека, а представителя Global Piece and Security Network (особо секретной службы Мирового Союза) по имени Василий. Вот тут-то нам, а точнее – Феникс Уоллис, и придется взять это дело в свои руки. Феникс молода, служит в полиции и наверняка разберется в произошедшем. Любопытно, что едва мисс Уоллис займется расследованием, ее персона сразу же заинтересует буквально всех – коллег, политиков, хакеров и еще толпу народа. Поскольку авторы обещают полсотни проработанных персонажей, на них стоит посмотреть. Во время расследования Феникс узнает чудовищную правду о том, что не все благополучно в датском королевстве, простите, в Мировом Союзе. Вот так. Впрочем, интересная, хоть и не новая завязка – не единственный козырь, заготовленный разработчиками. Помимо обычной для «point-and-click» модели управления, нам предложат нелинейный сюжет, продуманные диалоги, почти полсотни игровых районов (причем появится возможность увидеть одно и то же место с разных позиций), кучу головоломок и множество неожиданностей. Кроме того, разработчики обещают: в игре можно будет использовать высокотехнологичные приспособления. Как же хочется верить, что дело не ограничится мобильным телефоном с минимумом функций и типичными загадками в духе «обмани охранника». Ну да поглядим, кстати, и ждать осталось недолго... Наверное... Лишь бы авторы или издатели вновь не отложили Culpa Innata до лучших времен. СИ

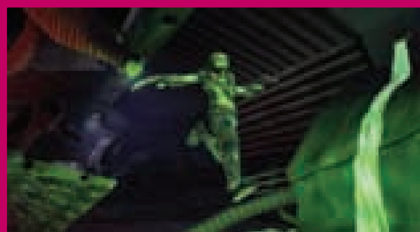


16+
ЗА МЕСТЬЮ
СЛЕДУЕТ РАСПЛАТА
РЕКЛАМА
Меч Богов - священное оружие. Смертным не дано владеть им, ибо за силу богов приходится расплачиваться собственной жизнью. Пророчество гласило, что родится в клане хранителей мальчик, который возьмет Меч Богов и спасет мир. Но родилась девочка – Нарико. И теперь лишь она способна защитить клан от орды кровожадных чужеземцев… Сумеет ли Нарико расправиться с врагами клана и отомстить за смерть близких прежде, чем божественный меч уничтожит ее саму?
www.heavenlysword.com
www.playstation.ru
Загрузите демо-версию игры в PLAYSTATION®Store
HEAVENLY SWORD
This is living
PLAYSTATION 3





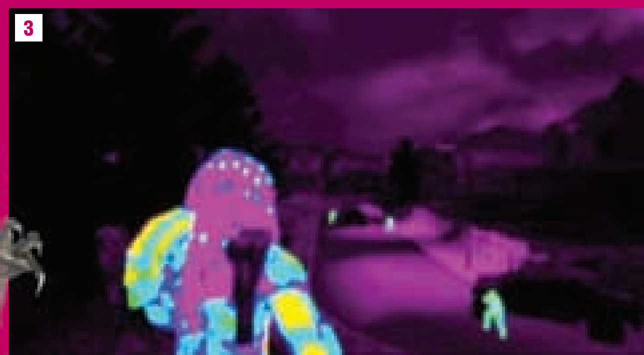


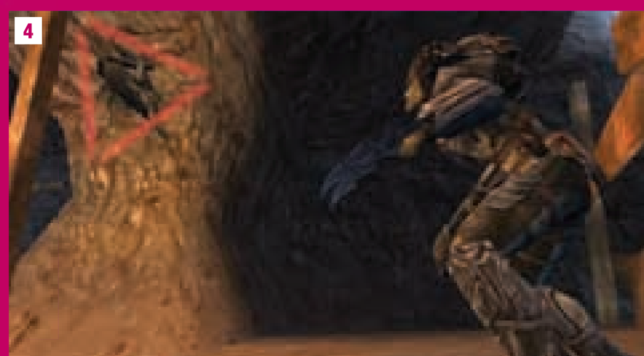




На чужой планете ключ к сохранению шкуры в целости – своевременный апгрейд оснащения. Совершенствовать имеющиеся типы вооружения (скажем, водрузить плазмопушки на оба плеча) и покупать новые можно на «очки чести». Хоть наш герой – вовсе не охотник, а что-то вроде спецназовца, он все равно следует кодексу чести яутжа. Убьете мирного гражданина – оштрафуют. Зато стоит разделаться с шустрым чужим, который превратил в фарш немало народа, и кредитный баланс щедро пополнится.

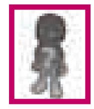






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action.adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 20 ноября 2007 года (США)
- **ОНЛАЙН:** www.sierra.com



Автор:
Олег «Rogue» Гаврилин
rogue-alien@gameland.ru

1 Сначала червяки полезли, потом шахтеры, потом... Нет, на рыбалку я, пожалуй, сегодня не пойду.

2 Этот детина страшен даже по меркам яутжа: половина его лица сожжена кислотой. Очевидно, когда-то не поделил тротуар с чужим, а что делать – такая работа.

3 Термочувствительный режим идеален для выслеживания людей. Ребята, а я вас вижу... Бу!

4 Не расстраивайся, когда-нибудь тебя сделают главным героем. И слезь, наконец, со стены!

ALIENS VS. PREDATOR 2

ЕСЛИ БЫ ВАМ ВЫПАЛА ЧЕСТЬ СТОЛКНУТЬСЯ В ТЕМНОМ ПЕРЕУЛКЕ С ОДНОЙ ИЗ ДВУХ КИНОЗНАМЕНИТОСТЕЙ, КОГО БЫ ВЫ ПРЕДПОЧЛИ?

Только учтите: одну вы будете интересовать исключительно с гастрономической, а другую – с коллекционерской точки зрения. Первую, нервно сглатывая слюну, называют «ксеноморфом». Вторая на родном языке именует себя «яутжа». Однако смотревшие фильмы компании 20th Century Fox знают их под кличками Чужой и Хищник.

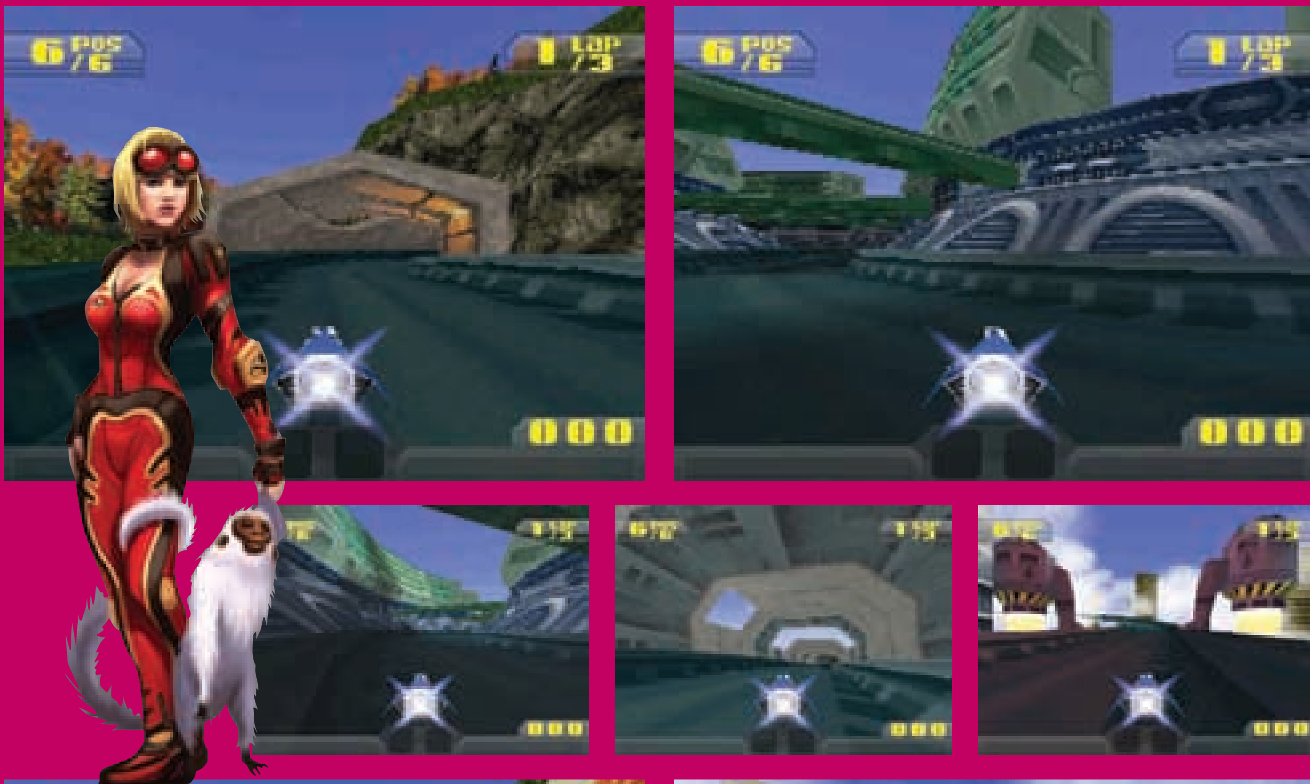
Не осчастливив фанатов игровым воплощением первого фильма о творческом дуэте очаровательных инопланетян, владельцы бренда решили наверстать упущенное. AvP2 основан на сюжете киноленты братьев Страус, премьера которой запланирована на нынешнюю зиму. Корабль хищников из первого фильма терпит крушение в штате Колорадо. Из обломков сбегает несколько лицехватов (сиречь личинок чужих), которые начинают взасос целовать людей, что чревато сами знаете чем. Вскоре ксеноморфы бегают по городку Гуннисону уже в настораживающих количествах. Чтобы Земля не превратилась в гигантский улей, на нее высаживается Хищник-чистильщик с тривиальнейшей задачей: навести порядок любимыми методами яутжа. Это значит, что хомо сапиенсам нужно срочно резервировать недвижимость на местном кладбище – скоро там станет тесно от новоприбывших.

Сотрудники Rebellion решили отбросить прошлые наработки из нетленки Aliens vs. Predator 1999 года и ныне делают игру с единственным главным героем без каких-либо альтернатив. Мы уже слышим, как инициативная группа чужих строчит по этому поводу жалобу на разработчиков. Однако нужно признать: вооруженный яутжа – не самый плохой вариант протагониста. В его репертуаре классический набор фокусов, которыми он завоевал кучу поклонников: виртуозное обращение с оружием и неизменная страсть к сбору трофеев. Взбалмошный характер и привычка орать на луну в особо драматичных сценах прилагаются.

Действие происходит с видом от третьего лица. В роли искомого чистильщика нам предстоит излазить улочки Гуннисона и его окрестности, выполняя миссии. Противостоять Хищнику будут как люди, так и ксеноморфы с крайне недружелюбным чужехищником в качестве босса.

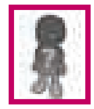
Если человечков зачастую достаточно припугнуть, то «жесткое мясо» (так яутжа называют ксеноморфов) рекомендуется отправлять в нокаут, используя весь арсенал настоящего воина. Аксессуары до боли знакомы: лезвия-наручи, которые теперь можно нацепить на обе лапы, сюрикены, копья и пушки-выжигатели. Разумеется, Хищник не был бы Хищником без особых режимов зрения и фирменного маскировочного костюма. С таким только в женскую баню ходить, главное – чтобы от влаги контакты не замкнуло.

Как видно, многие решения в неприкосновенности перекочевали из виртуального издевательства над брендом под названием Predator: Concrete Jungle. Хочется верить, что господа из Rebellion покажут класс сотрудникам Eurocom. Настораживает лишь одно: бюджет и силы, затрачиваемые на проекты для портативных консолей, несопоставимо меньше, чем в случае с крупногабаритными игровыми системами. Соответственно, высокое качество отдельных «карманных» продуктов – скорее исключение, чем правило, как ни прискорбно. Надеяться будем, как обычно, на лучшее. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** racing.futuristic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Lexicon Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** DK Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.lexiconentertainment.com



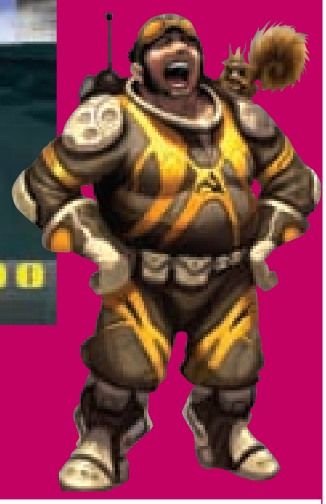
Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1 Какой бы бэкграунд не выдумали дизайнеры...



2 ...сама трасса от этого ничуть не изменится.



RAPID RACOON

WIPEOUT DS? НИКАК НЕТ – RAPID RACOON!

При упоминании слова «гонки» владельцы Nintendo DS начинают поеживаться. Конечно, если принять во внимание, что за все время существования консоли так и не появилось по-настоящему достойных представителей жанра, становится немного не по себе. И ведь вопрос даже не в графике (нельзя сказать, что DS плохо справляется с полигональным окружением), а непосредственно в игровом процессе: откровенно унылые версии Need for Speed, Ridge Racer и Burnout не нашли отклика в сердцах поклонников консоли от Nintendo. Можно вспомнить Mario Kart DS или Diddy Kong Racing, но серьезными гонками назвать их все-таки сложно. А ведь иногда есть желание не только устраивать покатушки с друзьями, раскидывая по трассе кожуру от бананов да сбивая друг дружку черепашьими панцирями, – хочется чего-то более жесткого. И Lexicon Entertainment поймала наши мысли за хвост. Похоже, компания готовит собственный ответ Wipeout – не меньше. Какие-либо связи с Sony исключены, но уже сейчас сходство видно невооруженным глазом – даже на скриншотах. Судите сами: все те же футуристические пейзажи, схожие по дизайну средства передвижения, да и суть игры остается неизменной: скорость, агрессия и оружие – три главные составляющие подобных игр.

Сначала пройдемся по окружению. Разработчики не уточняют общего количества трасс, но всего пейзажей будет не более трех: UndaCuty представляет индустриальную тематику с непременными заводами и грязным небом, Neo Terra – девственные леса, огромные горы и быстрые реки, The Frontier – космическую станцию. Негусто, верно? Однако лучше меньше, да лучше. Большого количества средств передвижения также не ждите – авторы обещают всего лишь 3 корабля на старте, 3 на финише (то есть, по завершении основных чемпионатов) и еще парочку для особо одаренных игроков, уничтоживших все живое на самом высоком уровне сложности.

Само собой, не обойдется и без грубостей. И на этот раз банановыми шкурками не отделаться: в нашем арсенале ракеты, мины и бомбы. А чтобы соперники почувствовали себя совсем неуютно – можно использовать ускорители. Безусловно, неприятель вправе ответить тем же. На первом уровне сложности противники будут вполне мирными, а вот на последнем придется давить на гашетку без устали. В любом случае, независимо от уровня сложности, интеллект оппонентов не будет подобен дереву – в Lexicon Entertainment это обещают твердо. А заодно обещают и многопользовательский режим, так что если AI вдруг подведет, можно будет сразиться с друзьями.

Как обычно, верхний экран отдан под отображение самой гонки, а на нижнем можно увидеть общую статистику и карту трассы. Никаких особенностей, связанных с тактильным экраном или микрофоном DS, заявлено на момент написания этого материала не было. Да и нужны ли они нам, когда хочется только интересных трасс, вертких противников да симпатичной графики? Кстати, с последним также все в порядке – игра вряд ли даст фору Wipeout Pure или Pulse, но в таких играх главное – не графика, а скорость. Остается верить, что и со скоростью все будет в порядке – к сожалению, по скриншотам ее оценить не удается. СИ

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



Tokyo Game Show: первые впечатления



После не слишком богатого на анонсы и вести по консольным проектам E3 Media & Business Summit мы все надежды возлагали на Tokyo Game Show: где, как не на родине, пристало японским компаниям хвастаться достижениями. Выставка растянулась на четыре дня: два были отведены для прессы и партнеров по бизнесу, а затем комплекс Makuhari Messe распахнул двери и перед рядовыми посетителями. Желающих ознакомиться с новинками игровой индустрии набежало столько, что, по субъективным ощущениям, рекорд предыдущей TGS (192141 человек) был побит еще в третий день, однако статистические данные убеждают в обратном: планка была взята именно за счет четвертого дня, когда стенды Sony, Microsoft, Square Enix, Konami, Capcom и многих других издателей и разработчиков (Nintendo от участия традиционно воздержалась) осаждало 66 тыс. гостей. Суммарно же на мероприятии побывало 193040 человек, и организаторы TGS уже подтвердили, что и в 2008 году запланировали под выставку 4 дня: с 9 по 12 октября.

В этом репортаже мы собрали наши первые впечатления от самых ожидаемых игр (завсегдатаям сайта gameland.ru наверняка знакомы многие из этих заметок: в этом году, благодаря любезно предоставленным компанией Asus ноутбукам, мы публиковали в онлайне отчеты, еще находясь на выставке). Во все демоверсии, кроме Ninja Gaiden II, которую нам показывали сами разработчики, мы играли лично. Вдобавок, свежие «выставочные» подробности по таким проектам, как, к примеру, Gran Turismo 5 Prologue, Guilty Gear 2 Overture и Ryu Ga Gotoku Kenzan! (Yakuza 3), попали в нынешнюю новостную подборку «СИ». А аналитический материал по TGS мы предложим вам в следующем номере.







Новости в реальном времени

В этом году Tokyo Game Show впервые посетило сразу четыре корреспондента «Страны Игр». Вернее, не совсем «Страны Игр», ведь мы еще и помогали сайту Gameland Online (http://www.gameland.ru). Поэтому пока два-три человека бродили по выставке, брали интервью и занимались видеосъемкой, оставшиеся сотрудники сидели в пресс-центре, писали новости для сайта и сразу же отправляли их в наш московский офис для публикации. Благодаря этому новости на Gameland Online иногда появлялись даже раньше, чем на ведущих западных порталах, вроде GameSpot и IGN. Например, Игорь Сонин накидал свои заметки о Metal Gear Solid 4 прямо во время пресс-конференции Konami и мгновенно отправил на сайт. Такая оперативная работа возможна только при наличии компактных, легких и мощных ноутбуков с емкой батареей, которые могут выходить в сеть в любом месте как по LAN, так и по Wi-Fi. Причем они должны быть у каждого сотрудника. На Tokyo Game Show 2007 нам очень помогла компания ASUS, буквально накануне поездки выдавшая нам ноутбуки под названием ASUS W7S. Они весят 1.95 кг (при диагонали в 13 дюймов), снабжены процессором Intel Core Duo и очень удобны в обращении. В будущем мы планируем закупить партию таких ноутбуков для наших спецкорреспондентов, чтобы во время каждого пресс-тура в США, Японию или, скажем, на Украину получать от них информацию как можно быстрее и ставить ее на сайт или в журнал.



















Metal Gear Solid 4

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
ЖАНР:
action-adventure.modern
ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
РАЗРАБОТЧИК:
Konami
ДАТА ВЫХОДА:
январь 2008 года

Kojima Productions впервые в мире представила публике играбельную версию Metal Gear Solid 4 – и, разумеется, мы были первыми среди тех, кому довелось побывать в шкуре Старого Снейка. Прежде чем дать в руки контроллер, всех желающих сначала направляли «на инструктаж» в темную комнату, где специально нанятые актеры объясняли, как управлять Снейком, как частные военные компании ввергли мир в пучину войн и что за операция нам предстоит. Под конец представления суровые военные выявили шпиона в аудитории – и на глазах изумленной публики расстреляли гада. До глубины души тронутые таким шоу, мы взялись за MGS4: Guns of the Patriots.

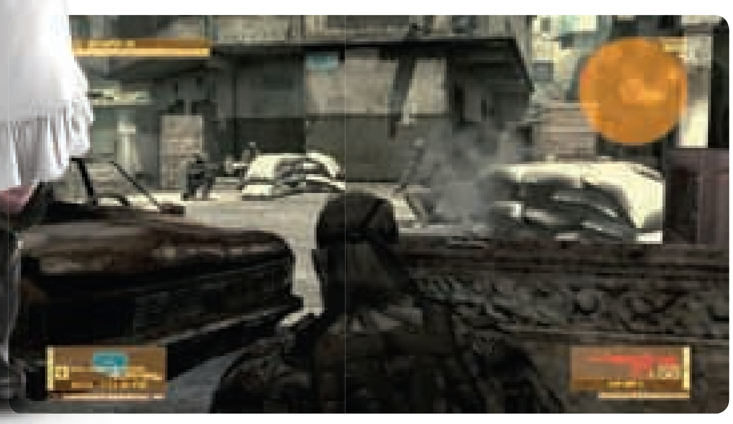
Итак, в меню паузы в правом верхнем углу движок показывает сводки о состоянии погоды: направление ветра, температуру, облачность. Видимо, это будет иметь какое-то влияние на геймплей – особенно в свете того, что Снейк в этот раз всю игру будет путешествовать по разным уголкам земного шара. А под шкалами здоровья и выносливости появился еще и датчик «стресса». Вероятно, Старому Снейку тяжело дается вся эта война, и за каждую вылазку в «горячую точку» он расплачивается стрессом. При этом сам герой может оставаться в безопасности – в некоторых зонах «стресс» прибавлялся автоматически. Количество «стресса» измеряется в процентах, но нам так и не удалось набрать больше 10%, и как он будет влиять на игру, мы пока не знаем.

Немного разочаровывает графика: после великолепнейшего нового трейлера не очень приятно видеть, как осколки разбитой вазы начинают дергаться на земле, как трупы складываются домиком и проходят друг через друга и что текстура мусорного бака изнутри при ближайшем рассмотрении просто ужасна – как это было во времена первой PlayStation. Бросив гранату под броневик, мы выяснили, что пространство под машиной надежно заблокировано невидимой стеной. Наконец, неприятным сюрпризом стали загрузки: уровни в MGS4 всего лишь в три-четыре раза больше, чем были в MGS3. Почему-то от MGS нового поколения хотелось большего.

И самая сенсационная новость: обратите внимание, в трейлере мы видим Старого Снейка в кабине Metal Gear Rex (первого Метал Гира)! Это значит, что наш герой впервые в истории сериала сядет за руль шагающей боевой машины. Сможет ли игрок управлять Метал Гиром в MGS4? Полагаем, это будет один из самых тщательно хранимых Кодзимой секретов. Все наши приключения на Ближнем Востоке записаны на видеокамеру с комментариями Михаила Разумкина и Игоря Сонина. Репортаж об этой и многих других замечательных играх – на диске в одном из следующих номеров «Страны Игр».









ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена









Metal Gear Online

Кроме Metal Gear Solid 4, на выставке Tokyo Game Show показывали и ее игру-близнеца, Metal Gear Online. Все желающие могли принять участие в матче Team Deathmatch в командах по шесть человек. И снова, перед тем как начать игру, нам пришлось выслушать брифинг строгой, но справедливой инструкторши-японки. В моей команде оказалось всего два человека, уже знакомых с MGS, но, к счастью, на этот раз никого не расстреляли. Карта, показанная на выставке, называлась Groznij Grad. Она основана на известной крепости полковника Волгина из MGS3, впрочем, какого-либо существенного сходства нам обнаружить не удалось. Перед началом игры каждого попросили выбрать для своего солдата четыре навыка из огромного списка доступных – например, можно научиться метче стрелять из дробовика, лучше замечать врагов или быстрее бегать. Все навыки делятся по уровням, и, видимо, в финальной версии игры их можно будет приобретать и улучшать. Выбрав нужные умения, мы отправились в бой. Управление здесь используется то же, что и в MGS4: L1 – взять ружье на изготовку, R1 – жать на курок. Примечательно, что, как и в Metal Gear Solid 3: Subsistence, в MGO нет и намека на шпионаж. В первую очередь, эта игра – очень классный командный шутер, имеющий лишь опосредованное отношение к жанру stealth action. Графика MGS4 в онлайновой игре, где нет времени пялиться по сторонам, смотрится очень хорошо, геймплей – стабильный и быстрый, а командные действия на самом деле приносят победу. Причем выбор этих командных действий очень широк: можно, например, пустить вперед одного солдата с бронебойным баллистическим щитом или отправить на передовую двух автоматчиков под прикрытием снайпера. В игре используются две системы прицеливания: автоматическая, когда камера остается высоко над персонажем, и «ручная», когда камера опускается близко к плечу, как в Resident Evil 4 или Gears of War. В любом случае, вид от первого лица, столь надоедавший раньше, теперь можно не использовать.

Subsistence выглядела слишком суматошной, там было сложно справляться с камерой и получать удовольствие от игры. В MGO управление совершенно интуитивно, а камера становится другом игрока, а не врагом. Судя по роликам, в MGO будет реализовано очень много систем для координации командных действий, например возможность отдавать приказы товарищам. Но, увы, сейчас мы не смогли попробовать их на ощупь. Тем не менее опыт игры в MGO внезапно оказался куда более приятным, чем время, проведенное за MGS4.

«Начальная версия» Metal Gear Online (что бы это ни значило) войдет в состав Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Сколько будет стоить нормальная версия и как ее можно приобрести, пока неизвестно. Мы сделали видеозапись семиминутного матча, в котором Игорь Сонин, оставшись без патронов для штурмовой винтовки, секунд тридцать гонялся с ножом за каким-то неудачником из красной команды и в итоге занял позорное второе место. Эта запись с комментариями играющего обязательно будет опубликована на диске «Страны Игр», посвященном Tokyo Game Show.

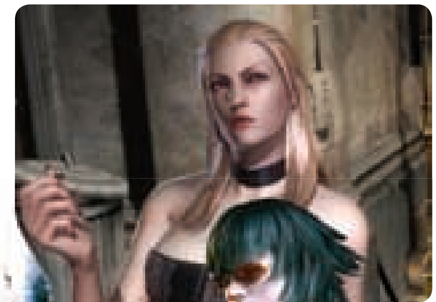
Metal Gear Solid Mobile

Поиграть в Metal Gear Solid Mobile на стенде японского оператора сотовой связи KDDI давали ровно три минуты. Ну что можно посмотреть в Metal Gear Solid за это время? Только несколько первых комнат – что мы и сделали. Metal Gear Solid Mobile представляет собой трехмерный стелс-экшн с графикой на уровне первой части Metal Gear Solid с PS one. Сюжет и уровни будут, похоже, своими и особенными. Управлять Снейком необходимо с клавиш 2, 4, 6 и 8, «пятерка» – рукопашный бой; анимация комбо из двух ударов и вертушки та же, что и девять лет назад. Играть на мобильном телефоне жутко неудобно, и попытки повернуться в нужном направлении, чтобы ударить противника, превращаются в сплошное мучение. Konami сейчас выпускает MGS Mobile только на телефоне Sony Ericsson W535, и только в Японии, но представители компании обещают развивать бизнес за пределами страны и, возможно, игра когда-нибудь доберется до наших палестин.









Devil May Cry 4

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PS3, Xbox 360, PC
ЖАНР: action-adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год (Европа)

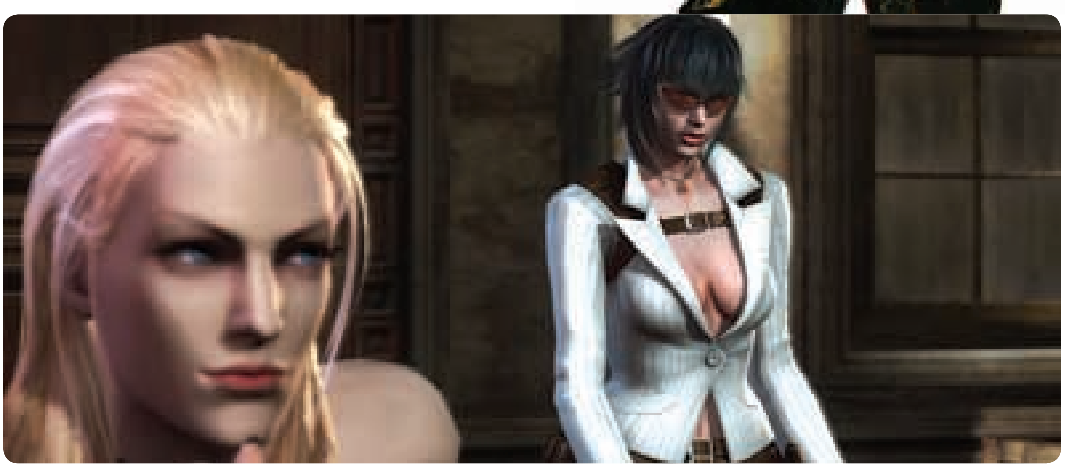


В Capcom для TGS не припасли новую демоверсию Devil May Cry, взамен разделив вариант с E3 на две миссии: битва в городе Фортуна и пробежка по ледяным просторам к (сюрприз!) огненному боссу Белиалу. На стенде показывали версии как для Xbox 360, так и для PS3. Вдобавок эти же демо выставили на стендах Sony и Microsoft, и все равно от желающих опробовать бои за Нерона отбою не было. Выглядят сами схватки так же, как и раньше: Нерон кромсает полчища марионеток и ледяных демонов из DMC 1 не только при помощи меча и пистолета, но и отвешивает нечисти оплеухи демонической рукой. Сверхъестественная конечность пригодится, чтобы картинно хлопнуть врагом о землю, одновременно раскидав насевшую на героя толпу (увы, по-прежнему не слишком смекалистых) монстров, поможет подтащить поближе отлетевшего противника, а заодно послужит неплохим подспорьем в прыжках через пропасти и по крышам – она ловко цепляется за стратегически разбросанные по миру игры синие ухваты. Выглядят похождения юного храмовника (а Нерон, как мы уже не раз рассказывали, принадлежит к ордену рыцарей, почитающих благородного демона Спарду, отца Данте) на обеих платформах одинаково красиво, а цепочки боевых приемов выстраиваются одинаково стремительно – успевай только припоминать разные трюки, чтобы счетчик «стильности» зашкалило! Каким окажется геймплей за Данте, пока можно посмотреть лишь в записи: на стендах Capcom крутили свежие трейлеры. По словам разработчиков, они бы и рады были предложить посетителям более основательное путешествие по городам и весям четвертой части, но пока полностью отлажены исключительно отрывки уровней, которые представлены в демоверсии. В видеороликах Нерон спешил на помощь девице Кирие и терзался осознанием того, что у него – борца с исчадиями ада – неизвестно откуда взялась сомнительного происхождения рука. Данте же спасался из пасти росянкоподобного босса и щеголял новехоньким оружием под названием Гильгамеш, напоминавшем о Беовульфе из DMC3. Разве что на этот раз звеpолапые сапоги сменились ковбойскими шпорами, да лицо наполовину скрыто маской. Кстати, сыну Спарды новое вооружение будет, как и прежде, выдаваться после победы над боссом, а вот Нерону дополнительный арсенал пока не обещают: взамен загребущая длань способна разучивать новые навыки. Вдобавок мы убедились: Леди из DMC3 и Триш из DMC1 будут в игре!



Devil May Cry: Dante x Vergil

Помимо Metal Gear Solid Mobile, на стенде компании KDDI предлагали опробовать мини-версию Devil May Cry. Пройти ее можно как за Данте, так и за Вергилия: сперва игра напоминает Devil May Cry 3, которую втиснули в крошечный экран мобильника, пожертвовав видеороликами. Это и есть по сути мини-Devil May Cry 3 – с боевыми стилями, уникальными для оружия приемами и возможностью выбирать миссии. Вот только враги не отличаются хитростью, управление сильно упрощено (и все равно неудобно), а роскошные декорации заменены на однообразные минималистические коробки-подвалы. В Capcom пожертвовали всем, чем только можно, и все же сверхбыстрой игру не назвать. Наш выбор по-прежнему DMC3 для PS2.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** action.platform.3D
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2007 года



NiGHTS: Journey of Dreams

В июле на E3 2007 мы могли посмотреть на геймплей NiGHTS: Journey of Dreams для Wii со стороны, а на Tokyo Game Show самостоятельно оценить продолжение гениального платформера Юдзи Наки. На первый взгляд, вторая часть мало отличается от первой, которая вышла на Saturn. Найтс лихо летает по трехмерному миру снов, за движения отвечает аналоговый джойстик. Чтобы ускориться, необходимо поднакопить энергию за счет полетов через специальные кольца (летать по принципу «лишь бы не шмякнуться о стену» Найтсу не к лицу!), а затем нажать либо кнопку A, либо курок на Wiimote, Судя по всему, спецвозможности джойпада Wii почти не задействованы (по крайней мере, консультанты на стенде Sega ничего о них не сообщали), и игра спокойно могла бы выйти и на GameCube. Нам предложили пройти первый уровень; доступны же были еще пять. Сам уровень разделен на подпространства, для перехода между которыми служат врата-клетки. Чтобы открыть их и наведаться к финальному боссу, необходимо отобрать ключи у трех вороватых жар-птиц. Сделать это можно двумя способами: просто догнать пернатых, время от времени пролетая сквозь кольца, чтобы хватило сил на ускорение, или же не упустить ни одного кольца, собрать все призы, да еще и уложиться в минимальный срок (кстати, время в NiGHTS важнее количества бонусов). Прохождение каждого подуровня, включая обиталище босса, оценивается буквами алфавита: чем ближе к началу, тем лучше.
В полетах по-прежнему пригодятся «петли» – Найтс делает кульбит, и пространство закручивается в мини-воронку, куда вмиг улетают оказавшиеся неподалеку бонусы. Такие манипуляции с миром сном и в оригинальной NiGHTS, и в нынешней – единственный способ победить некоторых боссов. Однако, как отметил наш опытный «Найтсовод», Михаил Разумкин, «петли» в нынешнем платформере удаются не всегда – контроллер Wii под них «заточен» хуже, чем джойпад Saturn, из-за огранки отверстия, в которое вставлена аналоговая рукоять. Очевидно, предполагалось, что такая огранка служит для позиционирования рукояти по восьми основным направлениям, но по ее вине исполнять прокрутку на 180 или 360 градусов крайне неудобно.







LittleBigPlanet

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** action.platform
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РАЗРАБОТЧИК:** Media Molecule/SCE/WWS
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2008 года

На Tokyo Game Show стендисты пускали людей к PlayStation 3 с LittleBigPlanet группами по четыре человека, поскольку считается, что главное в игре – возможность сочинять уровни самостоятельно, а затем показывать их друзьям. Опробовать необычную новинку вызвался Константин Говорун и сообщил, что внезапная жажда создавать уровни его не обуяла, а вот включить приставку с игрой на веселой вечеринке и попробовать пройти какой-нибудь стандартный уровень вчетвером – самое оно. Персонажи очень смешно выглядят, способов решения загадок – уйма, и лучше всего работать в команде. Играя вместе с японцами, довольно сложно договориться на словах о действиях, да это и не нужно – взаимопонимание выстраивается мгновенно, если следить за тем, что пытаются делать напарники. Например, в одном из мест нужно затащить наверх несколько гигантских ракушек, чтобы большая балка наклонилась и открыла проход. Можно таскать маленькие ракушки в одиночку, а можно ухватиться втроем за одну большую и поднять ее всем вместе. А если кто-то из напарников вам мешает – можно состроить недовольную физиономию или вовсе ударить его по голове. Дескать, не тормози, друг, помогай нам! Пока осталось невыясненным, как переходить из одной плоскости в другую. Персонажи иногда делают это автоматически, а порой приходится нажимать специальную кнопку.







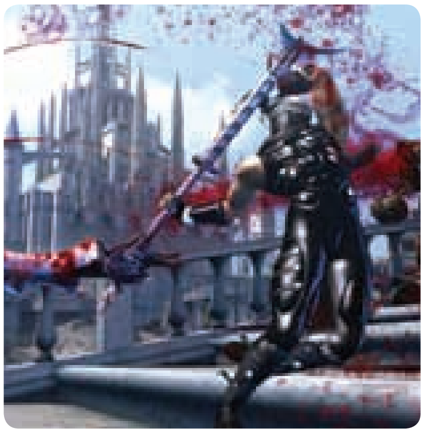
Soulcalibur Legends

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** action.beat'em_up
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco Bandai
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2007 года (США)

Гигантских очередей к стенду с игрой на выставке не было. Собственно, издатель и не пытался привлечь к ней внимание прессы. Soulcalibur Legends в нынешнем виде выглядит бледно. Можно выбрать Зигфрида или Мицуруги и отправиться валить земляных големов и красноглазых собачек, причем в Legends разрешено десантироваться на поля сражений дружной командой из двух героев и переключаться между ними по мере необходимости (как это будет обыгрываться сюжетно и повлияет ли на развитие событий, пока неизвестно). За передвижения персонажа отвечает аналоговая рукоятка, а вот все удары выполняются взмахами Wiimote. Мы отыскали четыре: горизонтальный, вертикальный, подкидывающий и добивающий сверху вниз. Еще можно прыгать (шифтом) и наносить удары в воздухе. Все это делается довольно просто, и драться с монстрами вполне удобно. Другое дело, что обычные враги практически не сопротивляются, а босс (гигантский дракон) атакует сильно, но без выдумки (дышит вокруг себя огнем). В итоге получается не поединок, а избиение младенцев. Возможно, впрочем, что сложность занижена специально – для несчастных заморских журналистов. Вдобавок на TGS предлагалось испытать режим Party и пройти уровень вместе с другим игроком. Экран при этом делится напополам, а производительность движка падает с 60 кадров в секунду до 30, однако картинка по-прежнему выглядит вполне пристойно.









Ninja Gaiden II

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** action.adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Ninja
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2007 года (США)

Компания Microsoft организовала для нас в Токио встречу за закрытыми дверьми с Йосифуру Окамото, продюсером Ninja Gaiden II. И вот ее самый главный результат: мы выяснили, что новые похождения Рю Хаябусы, возможно, выйдут и на русском языке! Подробности об этом – позже и из более осведомленных источников.

По большому счету, в игре мало что изменилось по сравнению с первой частью. Костяк геймплея остался вовсе нетронутым. Самое очевидное отличие – Ninja Gaiden II стала гораздо более кровавой, и теперь из всех врагов брызжет красная (или зеленая) кровь, а поле битвы устилают отрубленные члены, то есть конечности. Окамото-сан пояснил, что это не «насилие ради насилия»: если отрубить противнику член... то есть конечность, он задействует другую модель искусственного интеллекта и станет нападать на Хаябусу по-иному. Это же справедливо и по отношению к боссам, однако осталось загадкой, как именно происходит расчлененка: то ли конечности отлетают по воле случая, то ли нужно целенаправленно атаковать некоторые части тела врагов.

Игровая камера по-прежнему так и норовит подложить геймеру свинью: мы своими глазами видели, как вражеские стрелки радостно атаковали Рю из-за края экрана. Окамото-сан объяснил, что этот недостаток известен ему и его команде, и они приложат все силы, чтобы устранить его к релизу Ninja Gaiden II. По словам продюсера, основная загвоздка кроется в том, что «суперниндзя» Хаябуса движется слишком быстро и не так-то легко сделать камеру, которая бы успевала уследить за его передвижениями. Сложность игры останется высокой, но геймерам будет легче освоить азы искусства ниндзя, а для новичков появятся некоторые «щадящие» изменения – например, теперь Хаябуса автоматически подлечивает раны после стычек (хотя полностью оздоровиться все еще не может). В ответ на вопрос о количестве персонажей Окамото-сан уверил нас, что в Ninja Gaiden II главным и единственным героем будет ниндзя Рю Хаябуса, «лицо с обложки» игры. Ninja Gaiden II выходит в продажу в следующем году, и многие части игры еще не готовы. Например, авторы еще не решили, как лучше использовать Xbox Live. «Может быть, сохранять лучшие времена прохождения или сделать миссии по набору очков?» – Игорь Сонин предложил банальность, чтобы увидеть реакцию собеседника. Окамото-сан ответил блестяще: «Ninja Gaiden II будет лучшим экшном на планете. Это мы уже решили, а как использовать Xbox Live – придумаем».



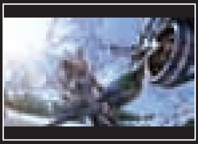
ЧТО ЗНАЕМ?
Номерная часть серии Final Fantasy, огромная редкость. Потрясающая графика, зрелищные бои и ни малейшего намека на то, что в команде игрока может находиться более одного персонажа...

ЧЕГО ЖДЕМ?
Инноваций, сопоставимых с теми, что были в Final Fantasy XII – но не ценой сюжета.



Final Fantasy XIII

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





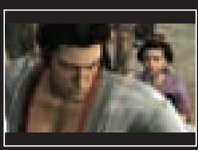
ЧТО ЗНАЕМ?
Действие новой представительницы сериала Yakuza происходит в Киото эпохи Эдо, а в главной роли... вновь вездесущий Кадзума! Но на сей раз ему имя – Кирю Кадзуманоске.

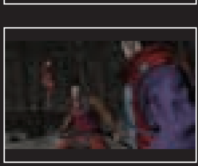
ЧЕГО ЖДЕМ?
Более сбалансированного и интересного геймплея, нежели в первой части.

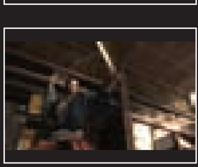


Ryu ga Gotoku Kenzan!

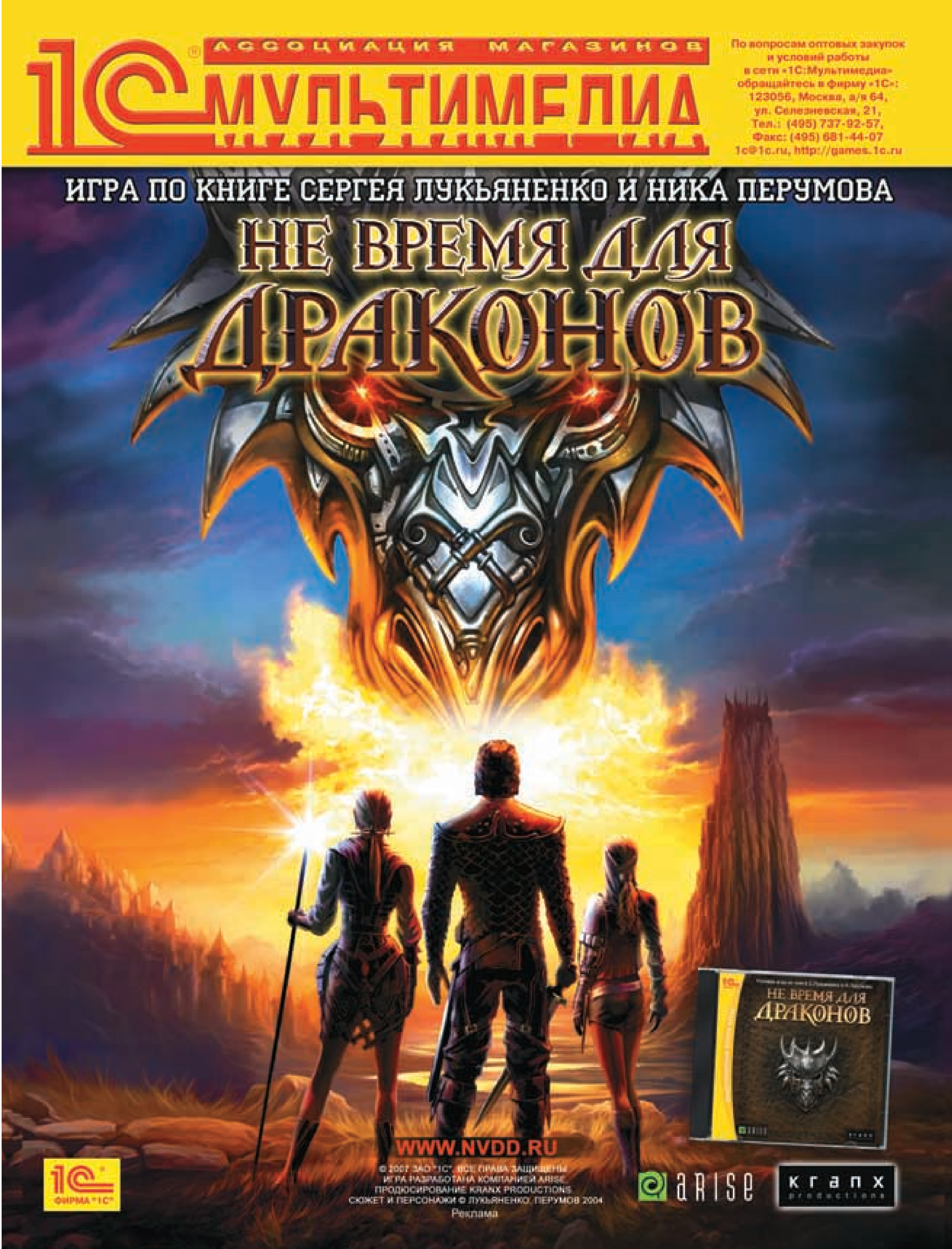
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В ЯПОНИИ: В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА











АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
WWW.NVDD.RU
© 2007 ЗАО "1С". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004.
Реклама
1С ФИРМА "1С"
ARISE
KRANX productions

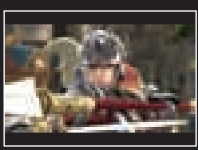
ЧТО ЗНАЕМ?
Новая героиня, Хильде, одета на удивление прилично (в тяжелые рыцарские доспехи), чего никак не скажешь о прочих девушках Soul Calibur IV.

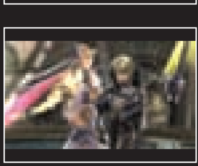
ЧЕГО ЖДЕМ?
Притока аудитории DoA в стан Namco Bandai.

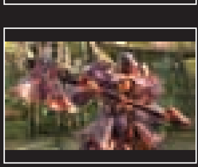


Soul Calibur IV

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ









ЧТО ЗНАЕМ?
Удивительная помесь TRPG и экшна от создателей Skies of Arcadia и Shinobi.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Очередного возрождения тактико-ролевого жанра – как в случае с Disgaea четыре года назад.



Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В ЯПОНИИ: В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА






1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С» : 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07, эл. почта: admin1c@1c.ru, сайт: www.1c.ru
ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
HUMMER
Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.
Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.
Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.
Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.
Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*
Все подробности на сайте www.4x4game.ru
ФИРМА «1С»
ASE avalon style entertainment
* по версии КРИ Awards 2007
РЕКЛАМА

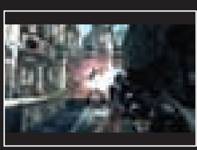
ЧТО ЗНАЕМ?
На дворе 1212 год, после молниеносного нападения невесть кем управляемых роботов Англия в руинах, армии как таковой уже нет, но два британских солдата – наш безымянный герой и его друг – не только уцелели, но и вооружены.

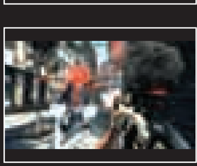
ЧЕГО ЖДЕМ?
Кучи тайн, лихой интриги и возможности всласть пострелять из модифицируемого сотней способов оружия.

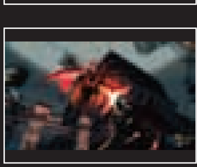


They

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2009 ГОДУ










1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Lock On
Черная акула
• Беспрецедентная для авиасимуляторов на PC глубина моделирования систем и физики боевого российского вертолета Ка-50, оснащенного современным боевыми средствами поиска и поражения малоразмерных бронированных целей, навигационным оборудованием и средствами целеуказания.
• Интерактивная, полностью трехмерная, виртуальная кабина, поддерживающая технологию перемещения камеры головы летчика в шести степенях свободы с устройством TrackIR 3/4 Pro.
• Набор миссий и кампания для летчиков Ка-50.
• Детальный, поэтапный курс интерактивного обучения пилотированию, навигации и боевому применению вертолета Ка-50.
ФИРМА "1С"
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Eagle Dynamics. Все права защищены.
РЕКЛАМА

ЧТО ЗНАЕМ?
Известнейший 2D-файтинг преобразовался в полностью трехмерный слэшер на манер Dynasty Warriors! Сол Бэдгай в роли полководца – где такое видано?!

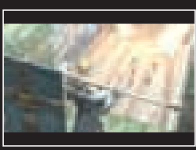
ЧЕГО ЖДЕМ?
Интересного нового геймплея и изрядной порции сюжета о вселенной Guilty Gear.



Guilty Gear 2 Overture

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА В ЯПОНИИ: 29 НОЯБРЯ 2007 ГОДА











АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
«...главная надежда российского шутеростроения...»
Игромания.Июль-2007
«Проклятие над российскими разработчиками снято...».
ЛКИ.Июль-2007
ИСХОД С ЗЕМЛИ
Динамичный и непредсказуемый сюжет
Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
Прекрасные визуальные эффекты
Реалистичная физика и транспортные средства
WWW.EXODUS-GAME.COM
ФИРМА "1С"
PARALLAX
КАРО ФИЛЬМ
© 2007 ЗАО «1С». Игра разработана компанией «Адамант-Мультимедиа»
РЕКЛАМА

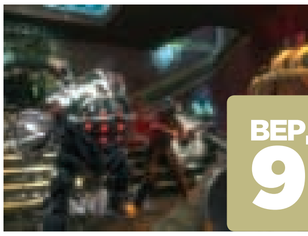
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Bioshock



ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

World in Conflict



ВЕРДИКТ 9.0

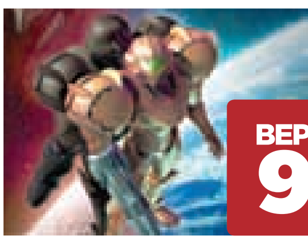
RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, апгрейды. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешенный темп геймплея и хорошая перспектива стать новой киберспортивной дисциплиной.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Massive

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
2	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
3	World in Conflict	PC	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
3	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
5	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
6	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
7	7.62	PC	strategy.real-time.tactical	Александр Трифонов	№17(242)
8	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)
9	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
10	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing.tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)

ПРИСТАВКИ

Metroid Prime 3: Corruption



ВЕРДИКТ 9.5

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action-adventure.first-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

BioShock



ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

- ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PC
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

Super Paper Mario



ВЕРДИКТ 9.0

Сюрреалистический мир, безумный геймплей, бесподобный постмодернистский сценарий – таков рецепт хита на все времена. Но мало знать ингредиенты – готовить нужно с душой. С любовью. Тогда спасение мира вдруг предстанет приятной и веселой прогулкой. Bon voyage!

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action.platform/adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрик, Евгений Закиров	№19(244)
2	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
3	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов	№18(243)
4	The Darkness	PS3, Xbox 360	shooter.first-person	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)
5	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
6	Ninja Gaiden Sigma	PS3	action.slasher	Red Cat, Александр Устинов	№19(244)
7	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig	№19(244)
9	FlatOut: Ultimate Carnage	Xbox 360	racing.arcade	Артём Шорохов, Алексей Барсуков, The Stig	№17(242)
10	Blue Dragon	Xbox 360	role-playing.console-style	Red Cat	№20(245)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕТРОВ

Новый Silent Knight II по заявлениям производителя на 100% выполнен из меди, а основание и радиатор пронизаны шестью тепловыми трубками. Максимальная скорость вращения вентилятора равна 2300 оборотов в минуту, при этом уровень шума не превышает отметки в 25 дБ. Кулер спроектирован таким образом, чтобы поток воздуха был направлен не только на радиатор, но и на модули регуляции напряжения процессора (voltage regulation modules, VRM), работа которых существенно влияет на стабильность всей системы в целом. Такой шаг позволяет уменьшить температуру VRM на 10-15 градусов. Новинка поддерживает практически все современные процессоры. Размеры Silent Knight II составляют 110x140x115 мм, а его вес равен 610 г.





КОНСОЛИ



GAME BOY ADVANCE

Портативная консоль предыдущего поколения до сих пор привлекает внимание низкой ценой и обширной библиотекой игр. Оригинальный Game Boy Advance поступил в продажу в 2001 году, а в 2003 на свет появилась улучшенная модификация – Game Boy Advance SP. Именно она продается в России до сих пор, цена составляет около 3300 рублей. В 2005 году Nintendo представила еще один вариант – Game Boy Micro – но он не снискал большой популярности. Разные варианты GBA работают на одних и тех же картриджах и полностью совместимы между собой. GBA и GBA SP поддерживают также игры от Game Boy и Game Boy Color – предыдущих портативных приставок от Nintendo.

Сердце GBA – 32-битный процессор, и консоль кое-как может работать с 3D-графикой, однако все главные хиты двухмерны. Например, две части Advance Wars, Astro Boy: Omega Factor, Boktai, три части Castlevania, Final Fantasy Tactics Advance, Fire Emblem, две части Golden Sun, Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap и многие другие игры. Не обошлось и без RPG сериала Pokemon, а также платформеров с участием Марио.

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Константин Говорун

wren@gameland.ru



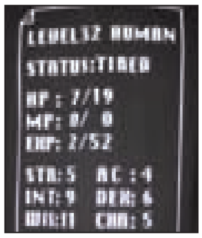
СТАТУС:
Коллекционер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Elite Beat Agents

Понял, наконец, почему DS продается так хорошо. В Японии у меня было с собой три картриджа – Elite Beat Agents, Advance Wars: Dual Strike и Castlevania: Portrait of Ruin. Все они очень близки к идеалу; кажется, что в них каждый пиксель – на своем месте. Они интересны как новичкам, так и хардкорщикам. В них можно играть как в самолете или поезде, так и на диване в гостиничном номере. И с ними можно забыть обо всех других платформах месяца на три.

Александр Трифонов

operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Tired

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2: Mask of Betrayer

Издательство «Гелеос» выпустило книгу «Сфера: Гость из главного мира» – довольно посредственное фэнтези с шаблонным сюжетом про «нашего» человека в параллельном мире, но зато основанное на самой известной отечественной MMORPG. Фанатам, может, и понравится. А коллеги привезли из Токио замечательную D&D футболку в духе хрестоматийного «Jesus saves. And takes half damage!»

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



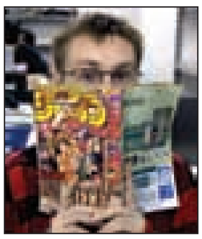
СТАТУС:
Под впечатлением

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Halo 3
Orochi Warriors

Какие бы Halo 3 со товарищи не будоражили разум и чувства, главное впечатление последнего времени все равно пришло со стороны: фильм «12», при всей своей очевидности и манипулятивности, глубоко и сразу въелся в сознание, оставив гамму самых разных эмоций. Ему, а не пресному «Острову» должно возглавлять возрождение русского кино (горячо поддерживаю выдвижение на «Оскар»). А ведь обычно творчество Никиты Сергеевича стараюсь обходить стороной...

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru



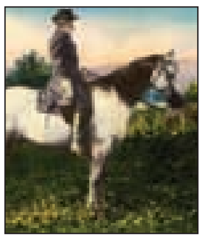
СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
MGS Portable Ops Plus
Metal Gear Online

Анимешные новости: в Токио мы съездили на студию A-1, которая принадлежит Sony и только-только завершила работу над Ookiku Furikabutte, и сняли в гостях уникальный репортаж. Он будет, по всей видимости, в одном из ближайших номеров, но не в следующем. В следующем – рассказ об осеннем анимесезоне, который стартует со дня на день. Ну и материал про ноой тоже будет. Очень скоро. Он уже готов, осталось только выкроить свободный выпуск «Банзая!».

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



СТАТУС:
Путешественник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Он – робот»
Obscure

Пользуясь случаем, передаю привет профессиональному лицею №15 города Перми. Ребята, было очень приятно с вами встретиться! Кстати, извините, что не ответил сразу: Postal III должен выйти в четвертом квартале 2008 года... да вы и сами уже, наверное, все прочитали. А GTA IV – в первом, но только на PS3 и Xbox 360. Хотя все равно еще все сто раз поменяется, знаем мы этих разработчиков и издателей.

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Jeanne D'Arc

Американская журналистка Хайди Кемпс вчера прислала интервью с Кадзумой Канеко, художником, чье имя навеки связано с сериалом Megami Tensei, а наш автор, Евгений Закиров, уже подготовил подробный гайд по Persona 3, и во втором ноябрьском выпуске «СИ» оба материала послужат отличным дополнением к обзору третьей «Персоны». Увы и ах, на TGS было куда больше косплееров по FF VII, чем по MegaTen, в чем вы и убедитесь в следующем номере.

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



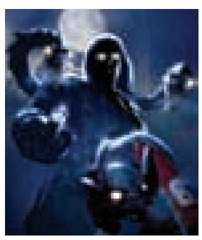
СТАТУС:
В яблоках

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Похождения бравого солдата Швейка» (PC)

В этом году невиданный урожай яблок. Сначала одни соседи мешок отсыпали, потом другие. Хотела было в ответ поделиться чем сама богата. Да ничего, кроме игр, просмотренных для рубрики «Дайджест», не нашла. Вряд ли бухгалтеры предпенсионного возраста станут играть в Loki или Overlord. По-моему, это несколько несправедливо. Яблоки-то мы на равных едим. И вряд ли от хорошей игры удовольствия меньше, чем от хорошего яблока.

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



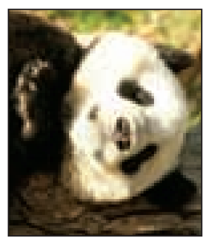
СТАТУС:
Big Man with a Gun

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Darkness, Halo 3, Earth Defence Force 2017

The Darkness очаровывает. Монологи Джеки придают игре характер: играть хочется уже хотя бы ради них. Earth Defense Force 2017 в кооперативном прохождении и вовсе бесподобна: поражает и масштаб происходящего, и то, что координация совместных усилий действительно играет важную роль. Жаль вот только, что ничего из вышеперечисленного не присутствует в расхваленной Halo 3 – только куча мерзкого пафоса.

Red Cat

chaosman@rambler.ru

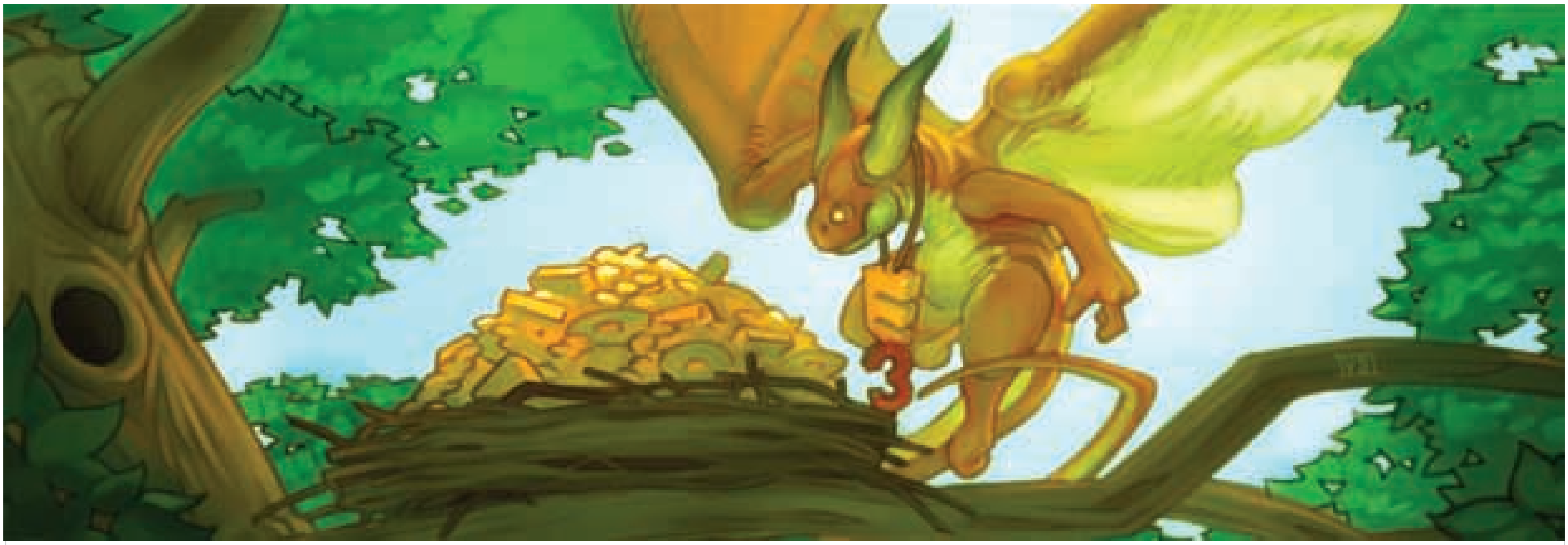


СТАТУС:
Рассудительный человек

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Halo 3

Долгое время подумывал о приобретении новенькой PSP Slim & Lite. А что, симпатичная вещица, куда легче и в чем-то даже удобнее оригинальной PSP, с тем же набором функций и по вполне вменяемой цене. Смущает одно: с «толстой» PSP пыль сдувалась раз в квартал, и с «тонкой», похоже, все повторится. Ведь, выкатив на рынок обновленную консоль, Sony в очередной раз забыла об играх. Или сделала вид, что забыла.


Avencast™
Ученик чародея
Мечом ты можешь не владеть...
но файербол метать обязан
Clockstone
PLAY TEN





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОТАКУ АТАКУЮТ

НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД МИША РАЗУМКИН РАССКАЗЫВАЛ МНЕ БАЙКИ О БОЯЗЛИВЫХ ЯПОНЦАХ, СТЕСНЯЮЩИХСЯ ИНОСТРАНЦЕВ И ПРИ ЭТОМ ФОТОГРАФИРУЮЩИХ ИХ ИСПОДТИШКА МОБИЛЬНЫМ ТЕЛЕФОНОМ. СЕЙЧАС ВСЕ МЕНЯЕТСЯ.

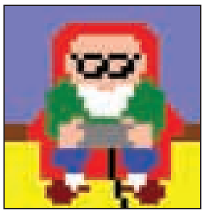
Современная Япония легко принимает все новинки с Запада, переваривает, переиначивает, встраивает в свою жизнь и при этом остается все той же загадочной страной, которая поражала воображение европейцев сто, двести или пятьсот лет назад. Те же японские ролевые игры, JRPG, с которыми у многих геймеров ассоциируется Страна восходящего солнца, произошли от классических RPG, придуманных на Западе. Компьютерные игры вообще и специализированные приставки в частности – тоже отнюдь не изобретение японцев. Но Final Fantasy и PlayStation 3 – это уже чисто местный продукт, имеющий мало отношения и к D&D, и к Magnavox Odyssey. Общаясь с японцами – разработчиками игр, журналистами, простыми смертными – я не раз замечал, что они не очень-то понимают, как и почему аниме и японские видеоигры популярны на Западе и в России. Дескать, делаются-то они исключительно для внутреннего рынка. Даже на Tokyo Game Show (не говоря уже об AM Show или аниме-фестивалях) иностранцы всегда воспринимались, как курьез, – ведь это же выставка местной индустрии для местных же геймеров. Все это полностью соответствовало поведению местных жителей в обыденной жизни (по нашим субъективным наблюдениям, конечно). В 2003 году японцы просто боялись садиться в метро рядом с корреспондентами «СИ» – то есть, иностранцами. Им проще было проехать несколько остановок стоя. При этом многие японцы (особенно молодежь) тут же доставали мобильные телефоны, исподтишка делали фотографии и отсылали их по емейлу друзьям.

Однако уже в 2005 году никакого внимания на нас не обращали – не более, чем мы удивляемся иностранцам в московском или петербургском метро. А в 2007 году японская старушка подошла ко мне и спросила, куда надо идти, чтобы пересесть на другую ветку. Это ничуть не менее странно, чем спрашивать в Москве у афроамериканца, как пройти к Красной площади, когда рядом есть полно соотечественников. Забавное совпадение: в этом же году Namco Bandai впервые устроила специальную презентацию для западной прессы, и практически на всех стендах можно было найти англоговорящих людей. Конечно, тому есть немало причин, в том числе и сокращение масштабов E3. Но главная – осознание того факта, что заграничный (вернее, «заморский» – overseas) рынок существует и на нем можно заработать куда больше денег, чем на внутреннем. Понятное дело, что еще со времен аркадных автоматов 80-х годов и приставки NES японцы только и занимались тем, что стригли деньги с американских и европейских геймеров. Но делали они это очень просто: продавали лицензии своим западным партнерам, либо передавали готовые игры собственным отделениям за границей, после чего получали деньги и все. Вопросы о том, как именно продавать игры, ложились на западных маркетологов. Дескать, мы делаем крутые вещи так, как нам нравится и так, как нравится нашим родным японским геймерам, а вы уж сами выберите из них то, что пойдет хорошо на Западе и продайте это. Не получится – не страшно, вполне хватит доходов от местного рынка. Несколько иначе работали производители приставок, но независимые издательства – именно так.

Ситуация изменилась совсем недавно, а именно – когда стало ясно, что PlayStation 3 продается хуже, чем ожидалось. Получается так, что высокобюджетные проекты с графикой нового поколения для PlayStation 3 вряд ли окупятся – просто потому, что пользовательская база невелика. Можно делать игры для Xbox 360, но в Японии владельцев консоли очень мало, поэтому рассчитывать нужно только на продажи на Западе. То есть, делать игры специально для загадочных американцев и европейцев. Ко всему прочему, японский рынок видеоигр уже много лет не растет (больше некуда – электронными развлечениями увлекается и так едва ли не все население), а западные – растут и довольно быстро. В одном из интервью Еити Вада, президент Square Enix, поделился планами – он рассчитывает, что в скором времени 50% доходов компании будет приходить из-за рубежа. Как именно? Самый простой способ – делать игры по шаблонам, которые уже хорошо показали себя на Западе, и выпускать их на Xbox 360. Так поступила Namco Bandai с Ace Combat 6 и Beautiful Katamary. Можно поддерживать параллельно и PlayStation 3, и Xbox 360. Например, ролевая игра The Last Remnant от Square Enix выйдет как на PS3, так и на Xbox 360 – и это притом, что долгие годы мультиплатформенных JRPG на рынке практически не было. А Eternal Sonata портируется с Xbox 360 на PlayStation 3 – чтобы заработать на ней хоть что-нибудь на японском рынке. Но и то, и другое – лишь временные полумеры. Нужна приставка, которая добьется успеха на всех рынках. И игры, которые будут гарантированно популярны везде. Как Nintendo Wii, но с графикой нового поколения. Именно поэтому нужно быть готовыми к тому, что японские видеоигры в ближайшие годы станут другими. Не хуже и не лучше. Просто Япония переварит Xbox 360, Halo 3 и World of Warcraft, и научится делать то же, что и Microsoft и Blizzard, но дешевле и качественнее. Не денется никуда и национальный колорит. Ничуть не удивлюсь, если поддержка игровой индустрии будет оказана даже правительством страны. В конце концов, в сентябре премьер-министром чуть было не стал Таро Асо – большой поклонник аниме и манги, считающий, что к японским комиксам и анимационным лентам нужно приучать население всей Земли. Так что масштабная культурная экспансия не за горами. Японцы открыли для себя Запад.







Марина Петрашко bagheera@gameland.ru

Илья Ченцов chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВАША ИГРА ПЛОХАЯ, НО НАМ ОНА ПОНРАВИЛАСЬ

В ПРОШЛОЙ КОЛОНКЕ МЫ ПРИОТКРЫЛИ ДВЕРЬ НА ЖУРНАЛИСТСКУЮ КУХНЮ И ПОКАЗАЛИ ВАМ СПЕЦИАЛЬНУЮ ДВУСТОРОННЮЮ ЛОПАТУ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОЙ МОЖНО ЗАКОПАТЬ ЛЮБУЮ ИГРУ.

Однако некоторые проекты избегают подобной участи – не обязательно потому, что они хорошие. Просто они удобны журналистам как объект для обозрения, и тем сразу завоевывают их расположение. Сегодня мы пропустим вас к плите и покажем, как делаются игры, которые нравятся обозревателям.

Тезис первый – у журналистов мало времени на знакомство с игрой. На какие бы ухищрения ни шла редакция, чтобы пораньше заполучить релизную версию, график выхода издания накладывает существенные ограничения, и сроки приходится соблюдать строго. Не забудьте, что зачастую автор пишет в один номер по несколько обзоров, и, значит, каждой игре приходится уделять еще меньше времени. Все это выливается в два правила: чтобы понравиться журналисту, а) игра должна быстро проходиться и б) примерно через час после начала игры должно происходить что-то интересное.

Раскроем подробнее первый пункт.

«Разбавлять» игры сейчас умеют все, однако и добиться сокращения часов геймплея сравнительно просто. Прежде всего, знакомить с управлением и основными игровыми принципами лучше всего по ходу дела, а не в отдельной миссии или сценарии. Заодно это подогреет интерес игрока, неявно намекая, что новые возможности могут появиться в любой момент, в то время как после прохождения специальной учебной миссии может создаться впечатление, что «я уже все знаю об игре, дальше проходить неинтересно».

Еще одна простая истина: по нажатию кнопки ролики должны пропускаться, а диалоги – проматываться. Даже те, в которых содержится какая-то ключевая информация.

Просто дайте игроку возможность просматривать журнал диалогов и архив роликов, а текущие цели указывайте на карте, компасе или текстом. Учтите: если заставить журналиста дважды просмотреть пятнадцатиминутную заставку, он потеряет полчаса, в течение которых мог бы более плотно ознакомиться с игрой.

Ну и, конечно, сохранение должно быть по возможности доступно везде. Если журналисту придется переигрывать какой-то кусочек – значит, ему не хватит времени на другой, более поздний и, возможно, более интересный. В крайнем случае, можно обойтись достаточно частыми чекпойнтами.

Теперь по пункту б). Разумеется, все самое-пресамое происходит в игре ближе к концу. Однако задача разработчика – не только придумать впечатляющую концовку, но и удержать пользователя у экрана до ее появления. Здесь поможет «секретная фишка» – нетривиальный геймплейный элемент, появляющийся в самом начале, но скрываемый от прессы до релиза. Восхищенно-удивленное «ого!» журналиста в течение первого часа игры сразу улучшит его мнение об обозреваемом продукте, а заодно побудит играть дальше.

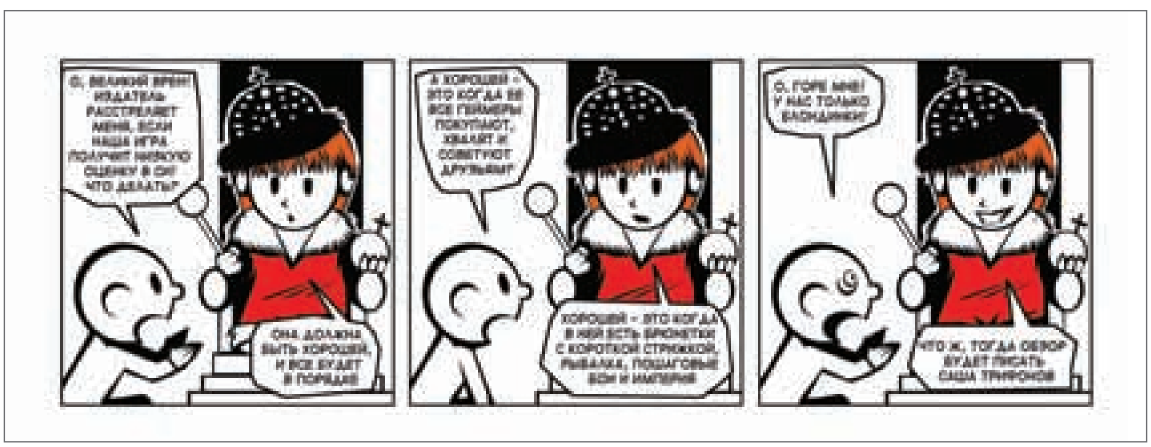
В заключение скажем, что пройдя короткую игру, журналист получает удовольствие независимо от ее качества. После хорошей игры он рад, что поиграл в нее, после плохой – доволен, что она быстро закончилась.

Переходим ко второму тезису – не всем нравится одно и то же. Это, правда, должны держать в уме скорее пиарщики, планируя меню для очередной презентации. Даже если игра посвящена Японии, кормить журналистов одними суши и поить исключительно саке неразумно, если только вы не хотите, чтобы упоминание о вашем проекте вызывало у них рефлекторные рвотные позывы. Луженый желудок и устойчивость к алкоголю пока еще не являются обязательным качеством корреспондента, и это надо иметь в виду.

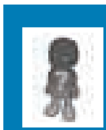
«Меню» можно понимать и в широком смысле – как набор развлечений. Даже беспроигрышные, на первый взгляд, решения, вроде полуодетых девиц и раздачи футболок, тоже могут прийтись кому-то не по нраву – девушкам-журналисткам и безразмерным журналистам соответственно. Выход: предлагать достаточно широкий выбор «блюд», не забывая об их качестве.

Применительно к игре это означает следующее: в течение заветного часа, в который журналист создает представление о проекте, ему нужно дать возможность позаниматься разным. Скажем, пострелять и вскрыть замок. Или помахать мечом и порыбачить (узнаете?). Но следите за балансом! Даже если вы считаете, что в вашей игре рыбалка сильней стрельбы, не стоит делать последнюю спустя рукава, а первую – настолько тщательно, что только ас сможет пройти ее. Это очень похоже на принцип создания казуальных игр, но не забывайте – казуал живет во всяком, и в журналисте особенно. Это вовсе не парадокс и сказано не для красного словца. Подумайте сами: ярый поклонник, скажем, космосимуляторов, может достичь заоблачных высот в управлении играми любимого жанра, но журналисту волей-неволей приходится работать в более широком диапазоне, из-за чего он никогда не достигнет ни в одном жанре того же успеха, что узкоспециализированный фанат. Да, есть и среди журналистов профи, но кто может гарантировать, что вот эта конкретная игра достанется обозревателю, сходящему с ума именно по играм такого жанра?

Признаемся, мы нарочно сгустили краски. Действительно, случается, что авторы ставят низкий балл вроде бы хорошим играм, или превозносят уродливые и глупые поделки, но дело тут не в хронометраже или несварении желудка. Хороший журналист постоянно находится в творческом поиске, в процессе которого он неизбежно совершает ошибки, но лишь осознав их, может двигаться дальше.




COMPANY of HEROES
OPPOSING FRONTS™
На правах рекламы
companyofheroesthegame.com
Games for Windows
relic
THQ
© 2007 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes Opposing Fronts and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). Диск изготовлен на ООО «Уральский электронный завод», http://www.uep-cd.ru. Лицензия МПТР РФ серия ВАФ № 77-15 от 08.10.2002 г. на 5 лет. ГОСТ 28376-89. ГОСТ 27667-88. 620137, г. Екатеринбург, ул. Студенческая, д. 9
Бука



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

ЧАСТЬ 2
Аутсорс



В первой части статьи мы поговорили о самом понятии «аутсорс», а также познакомились с двумя крупными студиями – Liquid Development и Streamline Studios и проведали американского «вольного художника» Бена Мэтиса. На этом наш рассказ, разумеется, не заканчивается, и на следующих восьми страницах вас ожидает много интересного. Мы поговорим с Джейсоном Мэнли, в прошлом художником легендарной Black Isle Studios, а ныне – отцом-основателем Massive Black – уникальной аутсорс-студии, созданной лучшими художниками индустрии. Также побеседуем с ветераном американской игровой индустрии Филом Траном из вьетнамской Glass Egg Digital Media.
И напоследок поговорим с отечественными разработчиками – обширное интервью с Антоном Петровым, руководителем питерской Creat Studios (во время подготовки статьи отправившей в печать Coded Arms Contagion, с чем мы от души поздравляем разработчиков!), и с Виталием Булгаровым – фрилансером, работающим удаленно над F.E.A.R. Extraction Point и Section 8.

Дым отечества

В первой части мы говорили о международном рынке аутсорсинга, теперь немного затронем отечественный. Бум игрового аутсорсинга в России и на Украине потихоньку идет на спад – ветераны принимаются за создание полноценных коммерческих игр (отличный пример тому – Creat Studios), с другой стороны, сильно влияют Китай и Индия – услуги наших аутсорс-студий обходятся гораздо дороже и продолжают расти в цене. Однако не все так плохо – в России и (в первую очередь) на Украине сформировалась прослойка настоящих профессиональных студий, успешно работающих как на западный, так и на отечественный рынок: в Киеве это Nikitova Games, Persha Studia, Dragon-Fly Studio, в Алчевске – Warlock Games, в Москве – TriDigital Studio, в Питере – CGSEVEN и Kenjitsu, в Омске – Artvostok. Разумеется, это далеко не весь список отечественных студий, занятых на ниве аутсорса, впечатляет и количество известных мировых проектов, над которыми работали отечественные студии (хиты от Electronic Arts, Codemasters, Activision).
Помимо непосредственно студий, на родных просторах СНГ трудится множество фрилансеров – удаленных художников, работающих через Интернет преимущественно на московские или иностранные компании. Содержание рабочего места в Москве обходится очень дорого (по подсчетам аналитиков, цифры доходят до $2.5 тыс. в месяц), поэтому многие столичные студии предпочитают работать с высококвалифицированными кадрами из самых разных городов России, оплачивая их услуги почти что по-европейки. Для большинства отечественных фрилансеров удаленная форма работы является скорее дополнительным заработком (ведь многие трудятся на основных местах работы или учатся в университетах). Впрочем, намечается другая тенденция – для многих профессионалов работа дома стала очень удобным и хорошо оплачиваемым занятием, позволяющим жить вне офисных распорядков, и при этом получать достойную оплату. Профессионализм и навыки отечественных художников ценятся во всем мире, а благодаря развитию Интернета, поработать над высокобюджетным проектом для Electronic Arts теперь можно, не выходя из дома в Ульяновске или Саратове. Границы стираются, глобализация наступает по всем фронтам, и сейчас ни об одном блокбастере невозможно сказать с уверенностью, что он сделан исключительно в США – если копнуть поглубже, наверняка окажется, что к его созданию привлекали людей из Восточной Европы и Азии. Такова жизнь в современном мире.
Студент рядового российского вуза может дома, по вечерам, корпеть над разработкой Fallout 3 – и это более не сказка, а обыденность. Территориальные границы и местоположение не играет уже никакой роли. Аутсорсинг приходит во все сферы нашей жизни.

Warcraft аутсорсили в России

Особо хочется рассказать об интересном случае из бородатого 1997 года – тогда, задолго до начала работ над Warcraft III, легендарная Blizzard разрабатывала многообещающую приключенческую игру с рисованной графикой Warcraft Adventures. Проект, к великому сожалению всей игровой общественности, был закрыт как неудовлетворяющий высоким стандартам качества компании, а сюжет перекочевал в последующие Warcraft III и World of Warcraft. Но суть не в этом. Тогда, в 1997, когда о России как о стране, обладающей талантливыми и высокопрофессиональными игровыми специалистами, мало кто знал, Blizzard заключила контракт на создание мультипликационных вставок, а также рисованной графики для игры с питерской студией Animation Magic. Студией во многом уникальной. И хотя сейчас ее уже не существует, в конце 90-х Animation Magic, формально американская компания, работала здесь, у нас, в Санкт-Петербурге над многими западными проектами: анимацией для King's Quest VII (Sierra), над NASCAR Racing 3, NASCAR Legends (Sierra) и, разумеется, над Warcraft Adventures. Интересно, что в ней когда-то работал Олег Куваев, прославившийся в начале XXI века «героиней нашего времени» Масяней, а некоторые сотрудники студии сейчас работают над мультсериалом «Смешарики».

Glass Egg Digital Media



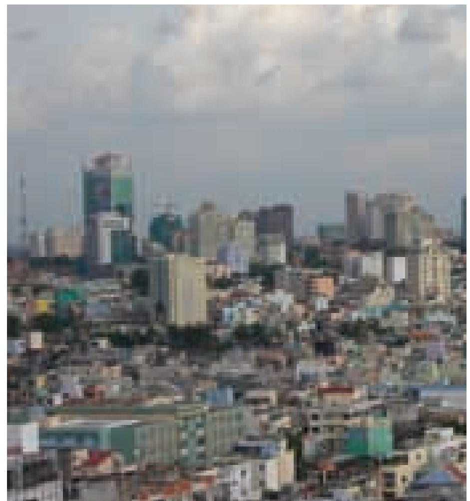
Глава команды дизайна студии Nguyen Hoai Nam признан журналом Pixel Creation одним из ведущих игровых разработчиков в 2002 году. Под его контролем десятки художников студии трудились над созданием автомобилей для Forza Motorsport 1,2.

Месторасположение: Хо Ши Мин (Сайгон), Вьетнам
Клиенты: Atari, Codemasters, EA, Midway, Microsoft Game Studios, Sega,
Онлайн: http://www.glassegg.com/



Glass Egg Digital Media – студия необычная. Официально компания зарегистрирована в оффшорной зоне Британских Виргинских Островов, а вот все производственные мощности находятся в развивающемся городе Южного Вьетнама Хо Ши Мине (бывшем Сайгоне – в прошлом столице колониального Индокитая).
Годом начала деятельности Glass Egg следует считать 1999-й – тогда после трех лет работы на рынке обучающих программ был взят курс на аутсорс. За прошедшие 7 лет студия нашла свой путь на рынке, разработав и внедрив собственные технологии работы, позволяющие ей достигать достойных результатов на мировой игровой арене. На сегодняшний день это активно развивающаяся студия со штатом в 140 человек, еще свыше сорока человек сейчас проходят курс обучения внутри компании.
Мы поговорили с Филом Траном (Phil Tran), генеральным директором Glass Egg Digital Media. Интересна его судьба: Фил родился в (тогда еще) Сайгоне, а в 1975 перебрался в Штаты, получил там степень бакалавра экономики в Университете Калифорнии, а также поработал на ведущие игровые компании Америки, в том числе Sony. В 1995 году он вернулся на родину и руководил производственной студией во Вьетнаме. За его плечами руководство работой более чем сотни сотрудников и 17 выпущенных игр, а также несколько трехмерных проектов для телевидения. Сейчас Фил Тран полон сил и намерен сделать Glass Egg Digital Media крупным игроком на мировой арене аутсорсинга компьютерной графики.









? Над чем Glass Egg работает сейчас?
К сожалению, я не имею права проболтаться, над какими проектами мы работаем. Зато недавно вышли несколько игр, для которых мы создавали графику (модели автомобилей): это Colin McRae: DIRT и Forza Motorsport 2.

? Ваш любимый проект?
Мы с удовольствием работали над Forza Motorsport 1 и 2.

? Что значит для вас аутсорс в игровой индустрии? Расскажите немного о концепции студии.
Последние четыре года мы видим бурный рост в сфере аутсорсинга арта для компьютерных и видеоигр. В то же время существенно растут и производственные мощности в развивающихся странах, особенно – в Китае. Это означает лишь одно – появляется много новых студий, работающих на ниве аутсорсинга. Я полагаю, в ближайшие несколько лет рынок аутсорса будет гораздо более сплоченным и попасть на него будет куда сложнее, чем сейчас. Что касается Glass Egg, концепция (или философия) нашей студии основывается, в первую очередь, на ясности и честности. Наше сотрудничество с Microsoft Game Studios, Electronic Arts, Codemasters и многими другими игровыми студиями строилось очень длительное время.

? Как происходит взаимодействие между издателем или разработчиком и Glass Egg Digital Media, расположенной во Вьетнаме, где игровые студии очень большая редкость?
То, что Glass Egg располагается во Вьетнаме, дает нам преимущества, но также создает и неудобства. Какие неудобства, думаю, понятно. Вьетнам – развивающаяся страна, инфраструктура которой нуждается в модернизации. Также существует языковой барьер. Эти трудности касаются не только Вьетнама, но, тем не менее, они существуют.
Преимущества такие: не столь высокая оплата труда, как в Великобритании или США, хороший уровень грамотности населения (к слову, Вьетнам является одной из самых грамотных стран в мире), а также глубокие традиции западного искусства, идущие еще со времен французских колониальных поселений.

? Что скажете о повсеместном переходе на nextgen? Насколько сильно вы изменили производственный процесс из-за возросших требований к созданию арта?
Каждое следующее поколение консолей требует переосмысления производственного процесса. Не буду вдаваться в подробности, скажу лишь, что на обучение новичка основным знаниям для успешной работы на Xbox / PS2 требовалось три месяца, а для nextgen обучение основам длится полгода.

? Рынок аутсорсинга в соседних развивающихся странах – Китае и Индии, бурно растет, что можете сказать по этому поводу?
Стоимость китайских аутсорсеров тоже растет, к тому же существует сильное давление на китайскую валюту со стороны американского доллара. Недавно я был на Game Developer Conference в Шанхае и понял, что содержание штата сотрудников в рамках рентабельности – беда для многих компаний. Тем не менее, Китай остается сильным игроком в индустрии.

? Ваши планы на будущее? Какой вам видится Glass Egg через несколько лет?
Будем продолжать делать то, что у нас получается лучше всего. Также собираемся развивать такие сервисы, как разработка игровых уровней и создание персонажей, здесь нам еще многому предстоит научиться. Еще мы выходим на местный онлайновой игровой рынок. Я думаю, к 2010 году внутри нашей компании появится два направления бизнеса: аутсорсинг на международную арену и разработка онлайновых игр для местного рынка. Мечтаю, чтобы они были успешными.

Massive Black

Месторасположение: Сан-Франциско, США (дополнительный офис в Шанхае)
Клиенты: Activsion, Blizzard Entertainment, Big Huge Games, Codemasters, Flagship Studios, Nintendo of America, Secret Level, Sega, Sony
Онлайн: http://massiveblack.com

Massive Black Inc. – одна из тех студий, которые созданы и управляются непосредственно художниками. Эта компания основана в 2002 году ветеранами игровой индустрии: Джейсоном Мэнли (Jason Manley), Коро Кауфманом (Coro Kaufman), Эндрю Джонсом (Andrew Jones), Крисом Хатала (Chris Hatala) и Пите Конигом (Pete Konig). Большинство из отцов-основателей знают друг друга еще с художественной школы, многие пересекались во время работы в игровой индустрии. «Мы прониклись глубоким уважением друг к другу, к уровню мастерства, к этике и культуре работы каждого из нас. Мы стали друзьями в искусстве и жизни», – так говорит о зарождении будущей студии Джейсон Мэнли.

«Вначале на меня свалилось огромное количество удаленной работы, во многом из-за того, что во время моего пребывания в Black Isle Studios имя Jason Manley как первоклассного художника стало широко известно всей игровой общественности. Я не справлялся в одиночку и начал тесно работать с моими друзьями – Эндрю и Коро, чтобы успеть все завершить в срок. Позже Пите и Крис присоединились к нам и помогли в трехмерном моделировании и анимации, работа пошла. В то время мы просто хотели быть удаленной студией, работающей над большими проектами. Думаю, что-то вроде artist's dream – мечты игрового художника XXI века. Жить там, где ты хочешь, работать через Интернет над поистине грандиозными проектами тогда, когда ты хочешь, и быть счастливым от сотрудничества с великими людьми!

Такое положение вещей длилось не очень долго, очень скоро большие проекты сожрали нас живьем. Это и привело к мысли о переезде всей команды в Сан-Франциско в один общий офис. К счастью, мы все очень любим этот город и сообщество разработчиков в Сан-Франциско по-настоящему мирового уровня. Чуть позже мы сформировали подразделения Massive Black в Шанхае и Бангкоке, и были очень рады увеличению нашей базы клиентов! Мы начинали карьеру, сотрудничая с командами уровня Flagship Studios, id Software, Blizzard Entertainment, Sony, Microsoft, EA и Ion Storm (RIP).

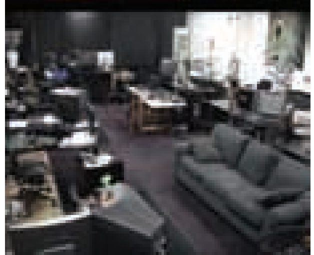
В течение следующего года мы наладили партнерские отношения со всеми клиентами из нашего «списка мечты». Сейчас Massive Black успешно работает с 103 ведущими игроками индустрии развлечений, пятнадцатью ведущими игровыми издателями, киностудиями, компаниями по производству игрушек и комиксов. Наш список клиентов растет каждый день. И сейчас я могу смело сказать: мы полностью посвящены продуктивной работе с хорошими и честными людьми».



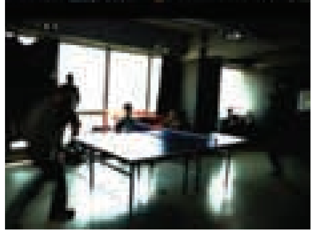


Команда Massive Black Shanghai. На сайте студии, к слову, уйма новых вакансий в Шанхайском офисе.













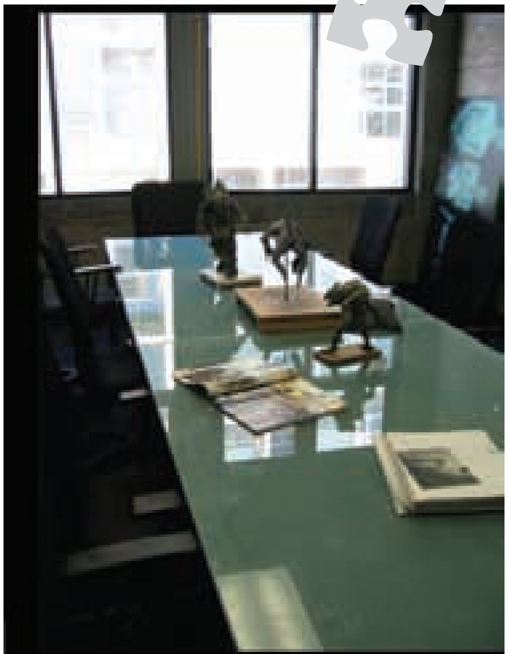
? Что представляет собой Massive Black сегодня?
Наша философия крайне проста и не изменилась с первого дня существования. Мы – компания, которая упорно трудится над созданием самого высококачественного арта в игровой индустрии. Мы боремся за уникальную и творческую культуру и верим: чтобы достичь небывалых высот, нужно постоянно самосовершенствоваться и учиться.
Если говорить более конкретно, Massive Black предоставляет весь спектр услуг – 2D, трехмерное моделирование, текстуринг, анимация, промо-материалы (мы делаем много презентаций, позволяющих нашим клиентам наглядно показать свои идеи и успешно находить финансирование для своих проектов). Мы способны реализовать все потребности клиента в самом разнообразном графическом контенте для игр. То же самое мы предлагаем для киноиндустрии, производителям игрушек и издательствам комиксов. Massive Black Inc. – солидная графическая студия с полным спектром услуг.

? Над чем вы работаете сейчас?
Обычно мы ведем свыше двадцати проектов в месяц внутри студии. Сейчас заняты работой над Killzone 2 для Sony и Guerrilla, над шестью проектами для Sega, над невероятным проектом от Bethesda (назвать который я пока, к сожалению, не могу), а также над игровыми проектами Disney, Blizzard (WoW), CCP, NCSoft, Oddworld и многих других.

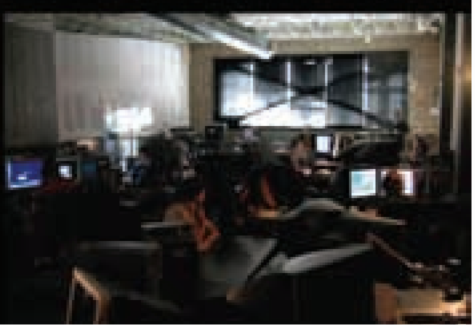
? Как происходит ваше сотрудничество с такими грандами, как EA, Sony, Blizzard Entertainment? Насколько сложно работать с ведущими игровыми компаниями?
Мы провели годы, оттачивая профессиональные навыки в крупных компаниях, во время работы над значимыми кинофильмами и ведущими игровыми проектами. В нашей студии собраны одни из лучших двухмерных и трехмерных художников и аниматоров отрасли, работающие сейчас по нашим лекалам. Индустрия аутсорсинга имеет несколько подводных камней, один из наиболее серьезных – жесткие сроки на разработку. Мы добились того, что художественный, артовый аутсорс в игровой индустрии в крупных масштабах может быть по-настоящему успешен. Мы были первыми, кто рисовал успешный концепт-дизайн в очень сжатые сроки. Нашли особый стиль для своей компании и продолжали наращивать свой уровень. Лучше работа, больше клиентов. Все просто.

? Massive Black во многом ответственна за уникальный графический стиль Hellgate: London. Расскажите, как вы работали над проектом.
Я знаком с костяком Flagship в течение многих лет, в течение многих лет, еще с того времени когда Билл Роупер работал в Blizzard, а я только начинал в Black Isle Studios. Blizzard все знают и уважают в первую очередь за геймплей, Black Isle была известна великолепным артом. Никогда не забуду, как мы начали работать вместе после того, как ушли из своих студий и стали независимыми. Massive Black осуществила концепт-дизайн будущего Hellgate: London, моделирование, текстурирование и анимацию многочисленных существ, мы разрабатывали промо-материалы для прессы, раскадровки для видео (заказанного позже талантам из Blur), помогали Flagship непосредственно в разработке игры.

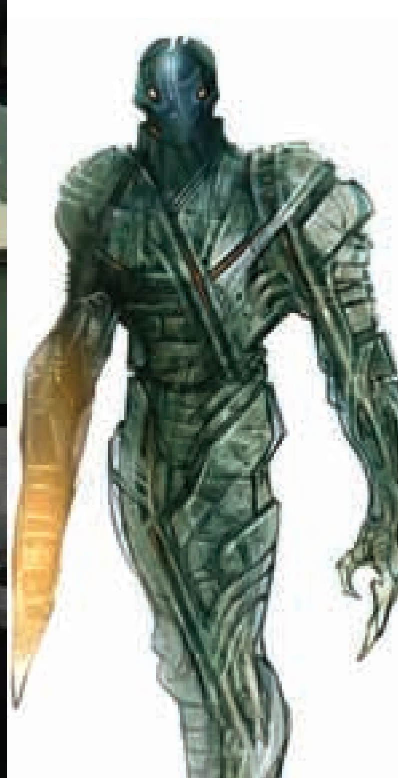
? Ваши ощущения от работы над играми уровня GUN и Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II?

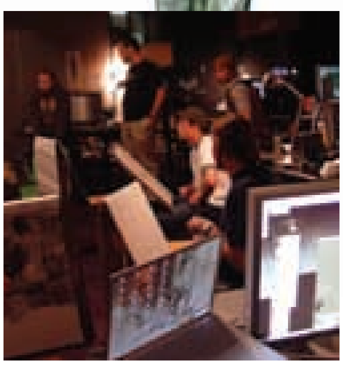






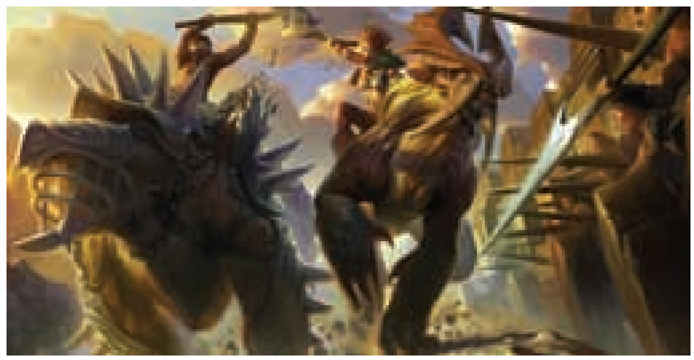
Мы начинали карьеру, сотрудничая с командами уровня id Software, Blizzard Entertainment, Sony, Microsoft, EA и Ion Storm.











Это всегда честь – принимать участие в работе над столь крупными проектами. С другой стороны, настолько же интересно и приятно работать и над проектами помельче, но новаторскими и от разработчиков-энтузиастов. Мы очень рады, что люди с удовольствием играют в игрушки, в которые мы вложили пот, кровь и слезы.

? Эра nextgen-арта. Насколько сильно изменился ваш производственный процесс с переходом на следующее поколение компьютерной графики?

Мы были одной из тех студий, которая в свое время помогала создавать и налаживать производственный процесс для ведущих разработчиков и издателей. Когда мы только начинали работу над nextgen графикой (а мы были первыми в Китае и Таиланде и одними из первых, кто начал это внедрять в производство в США), мы наступили почти на все возможные грабли. Но зато набрались бесценного опыта. А наша производственная цепочка была использована более чем в 150 проектах с начала 2002 года и до настоящего времени.

? Что можете сказать о быстрорастущем рынке аутсорса из Китая и Индии – с огромными студиями и дешевизной производства. Считаете ли вы их конкурентами?

Нет. Massive Black занимает собственную нишу, и ни одна студия из Китая или Индии не может соответствовать нашим стандартам качества или даже быть близкой к этому. Если компания делает недорогую игру и не слишком заботится о высоком качестве художественного арта, она смело обращается к многочисленным студиям из Китая, которые делают работу «дешево и сердито». Но для уровня работ для консолей следующего поколения такой подход не слишком оправдан: недорогие (и, отсюда, не слишком опытные) компании просто не способны обеспечить надлежащее качество и уложиться в приемлемые сроки. Мы, в свою очередь, не имеем таких недостатков, благодаря четко налаженной линии производства и обширному опыту. Да и наша команда не занимается разработкой арта для мобильных телефонов и портативных приставок.

? В каком направлении планирует развиваться студия? Ваши планы на будущее?

Мы движемся вперед в разработке собственных IP (пять из наших цифровых миров созданы именно согласно законам интеллектуальной собственности), также пробуем силы в кино, производстве игрушек и рекламе. Мне хотелось бы иметь разнообразный список клиентов из самых различных индустрий.

К 2010 году, думаю, запустим Massive Black Entertainment. Глобальную студию-разработчика в сфере развлечений, которая объединит все наши департаменты (игры, кино, игры, графические новеллы и т.д.). Также мы строим отдельную компанию из нашего внутреннего подразделения R&D (исследования и разработок), которая будет работать над нашими собственными виртуальными вселенными. Massive Black Inc. продолжит развитие как одна из ведущих студий аутсоринга в индустрии, а Massive Black Entertainment будет действовать на более крупных рынках. Также мы стараемся работать более близко с нашей дочерней компанией Conceptart.org (www.conceptart.org), бурно развивающегося интернет-сообщества, помогающего нам в обучении новых сотрудников и формировании сообщества талантливых художников.

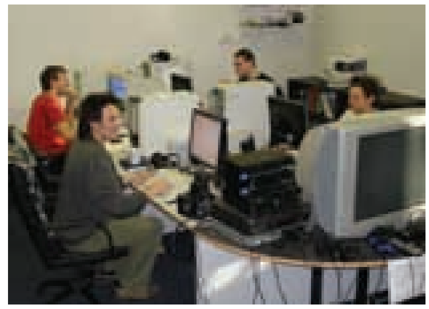
Creat Studios

Месторасположение: Санкт-Петербург, Россия
Клиенты: Konami, Activision, Midway, THQ, Electronic Arts, Eidos, Pandemic, Maxis, Lucas Arts
Онлайн: http://www.creatstudios.com

Creat Studios – ветеран отечественной игровой индустрии. Многопроектная студия-разработчик, расположенная в городе на Неве. Компания специализируется на приставочных играх, является сертифицированным разработчиком для Wii, DS, PSP, PS2, PS3 и Xbox 360. Разрабатывает игры на собственном межплатформенном движке. Делает как заказные, так и оригинальные игры в самых разных жанрах – от «тренажеров мозга» и гонок до шутеров и адвенчур.











? Creat одной из первых отечественных студий вышла на западный игровой рынок как аутсорс-студия компьютерной графики. Расскажите об этом поподробнее.

В первой половине 90-х студия занималась исключительно трехмерной анимацией для отечественных телеканалов, а также делала первые в стране эффекты для кино. Квалификация и рост студии превышали потребности отечественного рынка кино и ТВ – не хватало работы – это и заставило искать клиентов на других растущих рынках. Именно так мы пришли на рынок IT и компьютерных игр. Голливудским производителям тоже не хватало специалистов по компьютерной графике, но отдавать работу исполнителям, находящимся дальше 30 км от Санта-Моники, они отказывались из-за рисков и низкой скорости общения. При выборе между IT и играми, последние нам оказались ближе. Создание художественно-технологического продукта стало той страстью, что собрала вместе увлеченную команду молодых людей.

? Помните те самые первые дни? Почему именно аутсорс компьютерной графики?

В 90-е на Западе идти работать в игровую студию для специалистов из области спецэффектов для кино и других «солидных» профессий еще означало загубить карьеру. А услуги SFX-студий были не по средствам скромным игровым бюджетам. И когда мы предложили западным игровым компаниям свой опыт графики, наработанный в кино и ТВ, оказалось, что наши стандарты выше среднего уровня, а цена, разумеется, ниже... Несколько лет мы делали анимационные заставки для самых известных в те годы игр. В промежутках между анимационными проектами стали брать аутсорсинг игровых элементов для игр (персонажи, анимационные циклы, техника, уровни и пр.) В коллективе каждый раз был праздник, когда получали заказ на анимационные ролики и терпеливо-сдержанное отношение к заказам на аутсорсинг игровых элементов. Терпели их как вынужденную работу. Делали всегда хорошо и на совесть, но без страсти – как хорошая домохозяйка моет посуду. Но это стало нашим «университетом». Мы работали над проектами, начиная от Zork Grand Inquisitor, Heretic II и Civilization до Star Wars, Spiderman, X-Men, True Crime, Full Spectrum Warrior и т. п.
Выполнив несколько десятков заказов, мы ни разу не подвели клиентов. И в череде проектов мы создали редкую в наших краях эффективную производственную культуру.

? Чем занимается студия сейчас?

Исключительно созданием собственных игр. Для всех видов игровых приставок. Волна аутсорсинга прошла и ушла дальше – куда-то в сторону Азии. И теперь оттуда приходят предложения на аутсорсинг для наших проектов. Для каждой своей игры мы обязательно делаем анимационные заставки. Это внутренний аутсорс. И это стало визитной карточкой всех наших игр.

? Насколько велика разница между разработкой графики для зарубежного проекта по заказу и созданием полноценной игры для западного издателя? Может ли опытная аутсорс-студия сделать качественную игру?

Успешная аутсорсинг-студия сделать качественную игру не может. Так же как успешный поставщик донорских органов не сможет из них собрать человека. Это не их занятие. Грубо говоря, производство арта для игр – это менее половины бюджета и лишь пятая часть тех знаний и навыков, которые требуются для создания такого сложного продукта, как компьютерная игра. Аутсорсинг графики отличается от создания заказной игры радикально – на сложном аутсорсинг-проекте все трудности разрешаются в самом его начале, и отставание, если оно есть, можно наверстать, увеличив численность команды. А на игровом проекте подобное решение приведет к еще большим проблемам и затратам.
Мы, например, с середины 90-х, помимо аутсорсинга графики, пытались делать игры. Первую игру мы так и не закончили, но сделали основу своего движка. И далее всегда, помимо аутсорсинг-проектов, у нас обязательно параллельно шел игровой проект. Было трудно – мучительно дается развитие такой экспертизы, как продюсирование и управление игровыми проектами, тестирование, геймдизайн и обретение того, что называют «неявным знанием». Однако если не ограничивать сроки и бюджет, то рано или поздно сделать игру сможет, наверное, даже мебельная фабрика.

? Переход на nextgen – серьезно возросшее качество и стоимость разработок, а также все большая востребованность аутсорс-студий. Чем обернулся nextgen для вас?

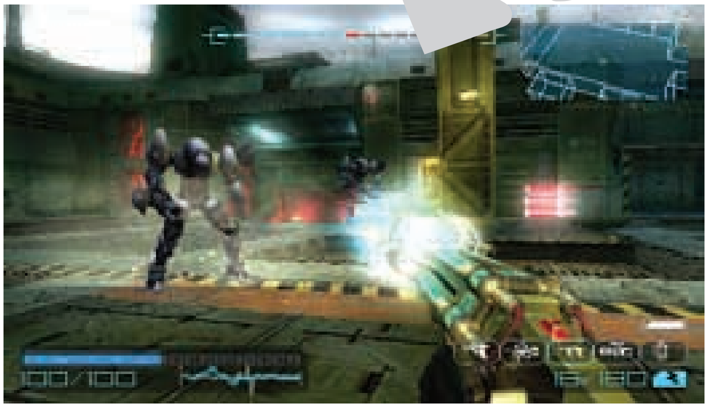
Аутсорс

Производство видео: (Game cinematics и cut scenes)

- Full Spectrum Warrior: Ten Hummers (Pandemic)
- Destroy All Humans (Pandemic)
- Full Spectrum Warrior (Pandemic)
- X-Men Legends (Activision)
- Star Wars: Jedi Academy (Lucas Arts)
- Star Trek: Elite Force (Activision)
- Star Wars: The Clone Wars (Lucas Arts)
- Spider-Man (Activision)
- Star Wars: Jedi Knights II: Jedi Outcast (Lucas Arts)
- Woody Woodpecker (Cryo Interactive)
- Star Trek: Armada II (Activision)
- Legend of Alon D'Ar (Ubi Soft)
- Freedom (Red Storm)
- X-Men (Activision)
- Gift (Cryo Interactive)
- Civilization: Call To Power II (Activision)
- Star Trek Voyager: Away Team (Activision)
- Wu Tang: Shaolin Style (Activision)
- Revenant (Eidos)
- Quake II Mission Pack: Ground Zero (Activision)
- Heretic II (Activision)
- Civilization: Call To Power (Activision)
- Battle Zone (Activision)
- Crime Wave (Eidos)
- Terracide (Eidos)
- Zork Grand Inquizitor (Activision)
- Total Mayhem (Eidos)
- Curse of Dragor (Domark)

Производство арта:

- True Crime (Activision)
- Middle Earth Online (Turbine)
- Quake 4 (id Software)
- Вторая Мировая (1С)
- Woody Woodpecker (Cryo Interactive)
- Gift (Cryo Interactive)
- Battle Zone (Activision)
- SimCity4 (Maxis/EA)
- Sims (all series)(Maxis/EA)
- Army Men (3DO)
- Vigilante 8 (Activision)
- Mahjongg (Activision)
- Revenant (Eidos)







ИГРОГРАФИЯ:

Coded Arms Contagion (PSP) – шутер по лицензии японской корпорации Konami. Игра является продолжением культовой серии шутеров для PSP: Coded Arms. На КРИ 2007 удостоена награды «Лучшая игра на консолях». Проект позиционируется как настоящий блокбастер. 18 сентября игра успешно выпущена в США и совсем скоро выходит в Европе, Азии и Японии.

Aqua Teem Hunger Force (PS2) – комический экшн с героями одноименного мультсериала. Создается совместно с телеканалом Cartoon Network. Издатель – компания Midway.

Insecticide (DS/PC – эпизодами) – трехмерный экшн с детективной историей. Оригинальный мир, придуманный художниками из Crackpot, с разумными насекомыми, которые унаследовали города людей, а вместе с ними все их пороки. Издатель: Gamecock.

Hot Brain (PSP) – казуальная игра: набор головоломок для разминки мозгов с анимационным оформлением. Издана Midway в 2007.

Biker Mice From Mars (PS2) – игра по известному мультсериалу «Biker Mice from Mars» (у нас показывался под названием «Мыши-байкеры с Марса»). Издана компанией The Game Factory в 2006 году. Награда КРИ 2006 в номинации «Лучшая игра на консолях».

American Chopper (PS2/Xbox/PC) – игра по мотивам популярного одноименного реалити-шоу про байкеров на канале Discovery. Издана в Америке и Европе в 2004 Activision, в 2005 – в России (издатель – «1С»).

American Chopper 2: Full Throttle (PS2/Xbox/Gamecube/PC) – продолжение, развившее удачные идеи оригинала. Главная особенность – возможность самому придумать и собрать мотоцикл-чоппер. Издана в Америке и Европе компанией Activision в 2005, российский издатель – «Акелла».

RC Cars (Недетские Гонки) – забавная аркадная гонка про радиоуправляемые машинки. Тепло принятая как у нас, так и за рубежом. Издатель – компания «1С» (2002).

Smash Cars (PS2) – развитие идеи «Недетских гонок» на платформе PlayStation 2. Проект издан в Америке, Европе и Японии в 2003 (Metro3D).

Millennium Racer (PC/чуть позже – порт на Sega Dreamcast) – Первая оригинальная игра студии – трехмерные гонки будущего в киберпространстве. Изданы в Европе и Азии компанией Cryo (2000).

Symbiant Dawn (PC) – разработка для Criterion Studios, 1997-1999. Создание своего игрового движка.

На мой взгляд, прошлое или новое поколение – суть работы одна и та же. Модели стали «весить» больше, технические спецификации по их изготовлению стали сложнее, к картам цвета добавляются displacement, specular, parallax и т.д., времени на изготовление каждого объекта нужно больше и цена ошибки выше. Но работа остается такой же – конвейерное производство деталей по спецификации. Новое: возросшее требование к мастерству и усидчивости исполнителей – 3D-художники создают подробные 3D-копии реальных объектов. И невероятно возросшее количество объектов, которые нужно изготовить для одной игры.

Нужда крупных компаний в аутсорсе объясняется просто – если представить объем работ на любом игровом проекте в виде графика, то можно увидеть отчетливый горб – резкий взлет, монотонная линия и затем падение. Этот горб называется Production – линейное производство наполнения игры. По продолжительности этот «горб» – примерно третья часть от длины проекта и расположен почти в середине цикла разработки. Чем дороже проект, тем больше горб. Продюсер проекта ломает голову: откуда вдруг взять столько работников и куда их деть потом, когда Production окончен, а проект все еще разрабатывается? Чаще всего решение – в аутсорсинге.

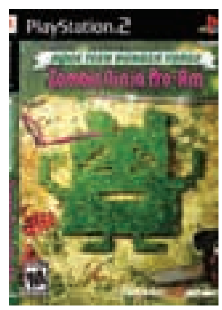
? А насколько большая разница между разработкой графических решений и аутсорсом арта для PC и видеоигр?

У нас небольшой опыт работы для PC, поскольку для таких проектов мы делали лишь ролики. А для видео нет разницы, для чего оно предназначено. Но насколько я могу судить, PC-разработчики не привыкли экономить нематериальные активы (полигоны и текстуры, пиксели и воксели). Для 3D-художника, создающего объекты для консолей, старание обойтись минимальным числом полигонов и текстур для лучшего результата – обязательный навык. Также он учитывает, что разрешение телеэкрана, на котором будут показываться его объекты, меньше, чем на PC.

? А что вообще скажете по поводу аутсорса nextgen-графики ведущими зарубежными студиями в Восточную Европу?

В Восточную Европу – еще возможно. Но Россия к этому не относится. У нашей страны свой путь. Даже в отношении аутсорсинга графики.





Для 3D-художника, создающего объекты для консолей, старание обойтись минимальным числом полигонов и текстур для лучшего результата – обязательный навык.



ФРИЛАНСЕРЫ

Виталию Булгарову 21 год. Он художник по персонажам, работающий в московской студии Sibilant Interactive. Работая удаленно для студии TimeGate, Виталий приложил руку к дополнению к F.E.A.R. – F.E.A.R: Extracting Point.



PROFILE

1. Полное имя: Булгаров Виталий Николаевич
2. Дата рождения: 29 апреля 1986
3. Никнейм: нет
4. Специализируется в: моделирование персонажей
5. Работал над: F.E.A.R., W.E.L.L. Online, Section 8.
6. Последняя впечатлившая игра: Gears of War
7. Обычно одет в: спортивный костюм, кроссовки
8. По жизни любит: свободу
9. Не любит: нытиков
10. Девиз: c'mon lets rock!



Крупным компаниям для крупных проектов нужны большие, хорошо организованные коллективы усидчивых специалистов с разумной зарплатой и высокой отдачей.

Среди российских компаний это не стало (и не станет) распространенным явлением...
Крупным компаниям для крупных проектов нужны большие, хорошо организованные коллективы усидчивых специалистов с разумной зарплатой и высокой отдачей, позитивно настроенных, готовых слушать, быстро учиться и служить клиенту. Но это пока не наши конкурентные преимущества. Индия, Китай, Корея и, вероятно, Восточная Европа... Небольшие случайные группы и у нас могут делать хороший аутсорсинг арта, но это не тот размах, о котором стоит говорить.

? В Китае, по слухам, есть целые заводы со штатом в тысячи человек, работающие круглосуточно над артом для EA и Sony. Не боитесь конкуренции со стороны китайских и индийских аутсорсеров?
Горшок уже разбился и не стоит бояться. Нужно искать естественные конкурентные отличия и становиться незаменимым на мировом рынке труда.

? Какой настрой царит в студии?
Лето. Жара (интервью бралось в конце августа. – Прим. ред.). Работа. Кто-то зол на клиента за бестолковость, у кого-то клиент принял этап и передает слова благодарности, кто-то внедрил новую систему компрессии объектов и заслужил благодарность коллег, кто-то воодушевлен новой игровой идей и готовит ее презентацию, кто-то проводит уроки рисунка, кто-то взял отпуск и идет на яхте через Атлантику, кто-то ищет место в западной студии, а кто-то мечтает попасть на работу в Creat Studios. Идет жизнь. Идет работа. И далеко не самая плохая!

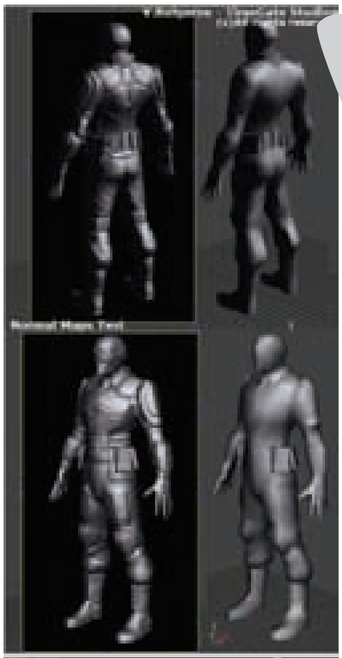
? Давайте чуток помечтаем. Какой вы представляете себе студию, скажем, лет через 5-7?
Это в точности постановка вопроса для выработки Видения Компании! Для короткого интервью короткий ответ: неоспоримый лидер в России и одна из ведущих студий в мире. Мы создаем художественно-технологические развлекательные продукты, и они успешно продаются по всему миру. И на них можно найти надпись «сделано в России». И за это не стыдно. Сотрудники гордятся компанией и тем, что они в ней создали. И не надо объяснять, кем они работают, – достаточно назвать компанию.

? Приветствуем! Расскажите немного о себе.
Привет! Я родился и вырос в Молдове в семье врачей, в небольшом городке Бессарабка. К изобразительному искусству имел отдаленное отношение. Лет так в 12 крепко зацепили книжки по судебной медицине, мог по входному пулевому отверстию определить, из какого оружия застрелили человека. Первые зарисовки я делал именно оттуда. Да и вообще думал, что когда вырасту, стану судмедэкспертом. Но не стал (что не может не радовать). Зато как-то старший брат принес домой приставку Sega MegaDrive 2, и когда я впервые увидел Mortal Kombat 2, со мной просто полный «отвал башки» случился! С этого все и началось... А вообще детство насыщенное, много всего было… Верил, что нас всех обязательно ждет какой-нибудь глобальный конфликт и что надо быть готовым ко всему; любил оружие и все, что с ним связано.

? Пару слов об образовании. Где и на кого учились?
Школу закончил в родном городе, в университет поступил в Кишиневе, к этому времени уже года два как изучал трехмерные пакеты. Все было ясно, я знал, чем хочу заниматься. Встал вопрос, куда лучше идти учиться, чтоб образование хоть как-то было связано с компьютерной графикой. Ничего путевого у нас, естественно, не было. Но я выбрал специальность с достаточно «широким» профилем: «Информатика и иностранные языки». Ходить на пары было весело, наша группа была просто самая крутая в политехе. Много дров наломали. Что касается пользы от учебы... здорово подтянул английский язык. Но до конца доучиваться не стал. На третьем курсе понял, что теряю время. Взял академический отпуск, когда закончу – не знаю, пока не собираюсь.

? Что свело вас с игровой индустрией?
Еще в школе я немного играл в «Бойцовский клуб», к этому времени немного имел представление о моделировании. Так и получилось, из клана я ушел, но продолжал делать оружие и доспехи уже за реальные деньги. Кроме этого, всегда любил шутеры и все, что с ними связано. Изучал редакторы уровней, делал карты для Quake, Counter-Strike и Unreal. Потом были еще проекты, которые так и не увидели жизнь. Далее переломный момент, когда увидел работы крутых западных художников/скульпторов/моделлеров... сразу стало ясно, зачем жить! Дальше наращивал уровень. Моделил. Много. Это, само собой, дало результат. Работа сама меня нашла!

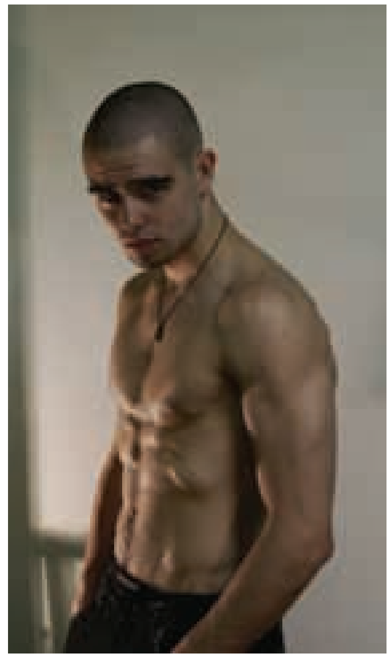
? Вы работали над дополнением к F.E.A.R. для TimeGate. Что скажете об этом отрезке карьеры?
Это было отличное время. Новые люди, новые технологии, много работы и мно-о-о-ого опыта. Что касается удаленной работы, то система была выстроена четко. Существовал закрытый форум, где я мог поддерживать связь с остальными разработчиками. TimeGate Studios создали все удобства.













Гибкая система обновлений/правок помогала экономить время, и в целом, было ощущение, будто я ходил ежедневно в офис там, в Техасе. Контакт поддерживали очень плотно. Горжусь ли? Пока рано чем-то гордиться. Работать надо! Все, что я делал, – еще не показатель. А так, конечно, приятно, когда можешь прийти на ту же «Горбушку», у первого же стола купить «знакомый шутер», вернуться домой, установить и со словами «Я тебя породил, я тебя и убью» пристрелить свое детище из своей же волыны!

? Расскажите немного о работе над будущим крайне перспективным собственным проектом TimeGate – Section 8.

Section 8 – это крутизна, не знаю, что в конце концов получится. Но то, как идет работа сейчас, меня очень радует. К примеру, высокополигональная модель моего последнего персонажа для Section 8 "весит" около 20 млн. полигонов. А таких «упакованных» труперов в игре еще много будет! Концепт-арт хорош, много внимания уделено деталям... Проект действительно перспективный. Детали пока разглашать не могу, но если пылу у разработчиков не убавится, то получится очень навороченная игра с мощным геймплеем...

? Вы участвуете в разработке проекта WELL Online. Можете рассказать поподробнее?

WELL Online – очень перспективный MMORPG-проект. Моя задача в нем – разработка и моделинг персонажей. Используемый графический движок позволяет на всю катушку задействовать nextgen-технологии. Мир WELL очень объемный, так что работы много! Последние месяцы я занимаюсь главными расами, за которые можно будет играть. До этого трудился над монстрами и боссами. Создание некоторых из них доставило особенное удовольствие. Например, в канализации одного из городов живут злые, уродливые карлики, которые кидаются в игрока ползающими в канализации слизнями.

? Что значит для вас работа удаленно в качестве фрилансера?

Удаленная работа, конечно же, нравится. Сам решаешь, когда проснуться, решает твой организм, а не будильник. Для меня главное преимущество работы дома – это то, что за день я успеваю сделать больше, чем находясь в многолюдном офисе. Ощущения от работы над продолжением F.E.A.R. только положительные.

? А как вообще происходит процесс такого рода творчества? Получили задание через Интернет – сделали – отправили? Или по-другому?

Все зависит от проекта. Если это просто разовый заказ, сроки не поджимают, то тут все просто – получаешь некое «техническое задание» с описанием того, что надо сделать, и делаешь. Как сделал – выслал! Но если работы эдак на полгода или на год, проект серьезный, время-деньги и все такое, то тут очень важно отладить контакт и способы обмена данными с остальными членами команды. Выполнение каких-то приоритетных задач требует от разработчиков дополнительного внимания. Упустив что-то на начальном этапе, можно дорого за это поплатиться у финишной черты. На больших проектах, чтобы за всем уследить, вовсю используются различные закрытые форумы и программы по отслеживанию выполнения задач. На F.E.A.R. тоже был внутренний форум, куда я выкладывал различные work-in-progress файлы и скриншоты того, над чем работал. Если вносились изменения, я узнавал об этом из соответствующей темы. Простая, но эффективная схема!

? А что вам более близко – работа в офисе с 9 до 7 каждый день строго по графику или удаленная работа на дому с плавающим графиком?

Все зависит от того, как к этому относиться. В каждом из вариантов – свои плюсы и минусы. Для меня по большому счету нет разницы, как работать. Главное – трудиться над серьезным проектом, повышать уровень и выполнять свою часть на совесть.

? Что для вас создание персонажа? С чего начинаете?

Создание персонажа – процесс интереснейший на всех этапах: от идеи и набросков до финальной модели с текстурами. Главное – хоть и делать все быстро, но не перескакивать с одного этапа на другой. Чем лучше «база» – тем лучше финальный результат. Не суетиться. В деталях – весь сок. Реализм для меня – не цель. Напротив, я бегу от той «аккуратненькой скукоты», какую мы наблюдаем ежедневно. Работаю всегда с музыкой, на лысине уже след натер от наушников. Что касается «обкатки» персонажа... я люблю делать «жирные» черно-белые рендеры и выводить контраст в поднебесье. Очень часто это помогает отыскать новые решения.

? Как вдохновляетесь?

Встал с утреца, кефирчику выпил, затылок почесал и вдохновился! А если серьезно, то, что касается идей и прочего... «рандомайзер» в моей голове здорово срабатывает от музыки. Порой так зацепит, что за одну секунду пробегает целый ряд картин, даже принимать ничего не надо!

? А как обстоят дела с игровой индустрией у вас на родине? Мы мало что слышали о разработчиках игр из Молдовы.

Я тоже мало что слышал о разработчиках игр из Молдовы. Но я думаю, это вопрос времени. С каждым годом толковых ребят становится все больше. А, значит, все будет хорошо!

? А кем вы видите себя, допустим, через 20 лет?

Хммм... я не знаю, кем буду себя завтра видеть, а уж через 20 лет... Ну, скорее всего, сидящим где-нибудь в окопе, в противогазе, в механической руке – граната. И вообще я не забиваю себе голову планами, где я буду работать. Просто стараюсь извлечь максимум из рабочего дня. Каждый в итоге получает то, что заслуживает. Буду всю жизнь делать хлам – значит так мне и надо, значит мало работал над собой. СИ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Кто хочет стать скелетом?

Только представьте себе: прямой, открытый взгляд, высокий лоб, необычайная твердость и постоянная белозубая улыбка. Не ест, не спит и всегда готов к подвигу. Не правда ли, идеальный герой? В том числе – для компьютерной игры. Кто же он, наш сегодняшний гость? Не догадываетесь? А если сказать, что он прячется в каждом из нас? Да-да, далеко ходить не надо – достаточно закатать губу, чтобы удостовериться что внутри даже самого скромного читателя скрывается зубастое чудище – развеселый скелет!

Впрочем, не совсем понятно, почему за скелетом закрепилась слава монстра: вдвойне печальная, ибо враг из него обычно получается самый слабенький, чуть сильнее крысы. В реальной жизни скелеты обычно служат людям поддержкой и опорой, но эта их роль в играх практически игнорируется. Редко, очень редко из их ровных рядов выдвигаются выдающиеся личности, у которых есть хотя бы имена. Что уж тут говорить о случаях, когда им удается хоть ненадолго стать главными героями – их легко сосчитать по пальцам. А ведь в осеннюю пору, когда деревья сбрасывают листья и превращаются в голые остовы, когда сама природа готовится ненадолго умереть, иногда хочется заглянуть за порог смерти, надеясь, что впереди ждет что-то большее, чем вечность в деревянном ящике. Чтобы вам было от чего отталкиваться (или к чему стремиться), мы собрали биографии десяти самых выдающихся скелетов игрового мира – примеряйте!



Самый заурядный скелет: Номед Костерецкий



Игра: «Адский субботник»
Характер: трудолюбивый
Оружие: коса

Персонаж аркады-головоломки «Адский субботник» весьма похож на Смерть, однако нигде конкретно не говорится, что он – это она. С уверенностью можно утверждать лишь, что Номед – один из адских сотрудников среднего звена, мобилизованный в связи с утечкой грешных душ. Приказ прост – выкосить новые телесные оболочки разбежавшихся клиентов, чтобы вернуть их души на место вечного заключения.
Вы похожи на Номеда, если: являетесь корпоративным работником; считаете свою работу адом; любите косить; не любите толстяков.

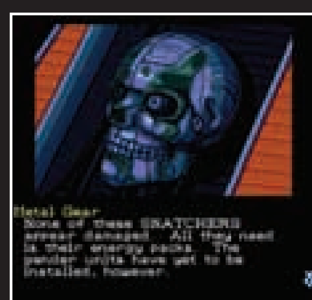
Самый невезучий скелет: Thibedeaux



Игры: The Forgotten: It Begins (PC, Macintosh), Thibedeaux: Escape from Hell (отменена)
Характер: упорный
Особые приметы: шляпа-цилиндр
Оружие: молнии?

Тибидо – жрец вуду, а также один из Коллекционеров – собирателей магических Карт, вокруг которых вращается сюжет игры The Forgotten: It Begins. Само название говорит, что The Forgotten должна была получить продолжение (сценарий был расписан на целых семь серий), но то ли что-то не заладилось у разработчиков, то ли первую серию игроки приняли весьма прохладно – в общем, The Forgotten II не вышла и поныне.
Но вернемся к Тибидо. Наш герой наложил на себя заклятие, в результате которого его душа должна была оставаться скованной с телом, в каком бы состоянии оно ни находилось. Поэтому, даже низвергнутый в ад героем The Forgotten: It Begins, Тибидо не упал духом и твердо решил вернуться, забрать свою коллекцию и с ее помощью вернуть себе жизненную силу. Но в связи с упадком сериала был отменен и платформер Thibedeaux: Escape from Hell, где скелету-шаману отводилась главная роль. Так что Тибидо и поныне прохлаждается в геенне.
Вы похожи на Тибидо, если: неравнодушны к картам; практикуете магию вуду; носите черный цилиндр.

Терминаторы (не вархаммеровские, а киношные) представляют собой очень интересную разновидность скелетов, которая принципиально отличается от обычных костлявых героев. Если в фэнтези-мирах скелеты обычно являются останками живых существ, плоть на которых истлела с течением времени, то терминаторы – скелеты с самого момента изготовления, и искусственную кожу используют лишь для маскировки. Эту тему развил Хидео Кодзима в своем триллере Snatcher. Главный герой этой игры борется с киборгами советского производства (собственно, снэтчерами), которые убивают людей, занимая их место в обществе. Если ободрать снэтчера, останется металлический скелет, который, подобно терминатору, способен еще долго сопротивляться.



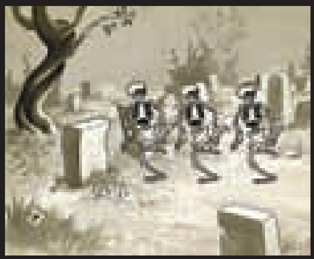
Самая маленькая смерть: Death Jr.

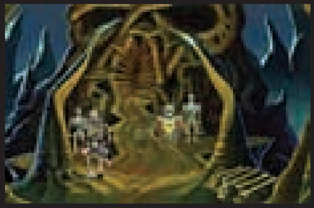


Игры: Death Jr. (PSP), Death Jr. II: Roots of Evil (PSP), Death, Jr. and the Science Fair of Doom (DS)
Характер: любопытный
Особые приметы: огромная голова с малюсенькими глазницами, черный балахон
Оружие: коса-вертолет, взрывающиеся хомяки, горящие рулоны туалетной бумаги и прочее в том же духе.

«Двум смертям не бывать!» – говорят в народе. «Еще как бывать!» – отзываются создатели игры Death Jr. Пытаясь ублажить готичных тинейджеров, разработчики из студии с символичным названием Backbone («Позвоночник») создали Смерть-младшего, сына Зловещего Жнеца. Ученик средней школы Ди-Джей, как запросто зовут его друзья, однажды свернул не туда в музее паранормальной истории, и вместе с этими самыми друзьями выпустил на свободу ужасное зло. К сожалению, злом оказался геймплей игры, одноименной нашему герою. Проклятье PSP-шных платформеров не минуло Ди-Джея, раз за разом бросая его в яму при неожиданных поворотах камеры. Впрочем, Смерти смерть не страшна, и история костлявого парнишки продолжилась в комиксах, а потом на PSP вышла вторая часть с подзаголовком Roots of Evil, где Ди-Джей объединял силы с подружкой Пандорой в борьбе со злом растительного происхождения.
Вы похожи на Ди-Джея, если: вас неоднократно выгоняли из школы; вы дружите с девочкой-готом; людям трудно смотреть вам в глаза (по крайней мере, в оба сразу).

Возможно, скелеты не умеют играть в футбол или пылесосить пол, зато они отлично танцуют. Это доказали еще в 1929 году Уолт Дисней и Юб Айверкс, сняв анимационный фильм «Пляска скелетов». Творческое переосмысление этого знаменитого хореографического номера можно увидеть по крайней мере в двух играх. В King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow принц Александр, попав в царство мертвых, зажигает на костяном ксилофоне, вызывая неожиданное оживление среди местного населения (с некоторой выгодой для себя). А в Monkey Island 2: LeChuck's Revenge сама пляска скелетов является ключом к дальнейшему прохождению игры.





Самый примитивный скелет: Spinal



Игры: Killer Instinct (arcade, SNES, Game Boy), Killer Instinct 2 (arcade), Killer Instinct Gold (Nintendo 64)
Характер: агрессивный
Особые приметы: красная повязка на голове, шипастые браслеты
Оружие: сабля

В спецматериале про пиратов («Страна Игр» №212) мы уже писали про Спайнала, морского разбойника, воскрешенного компанией «Ультратех» для участия в корпоративном бойцовском турнире. Остается загадкой, почему ультратеховцы поленились натянуть на восстановленный скелет мышцы и кожу – наверное, чтобы круче выглядел. В компенсацию за отсутствие плоти Спайнал получил способность превращаться в двойников своих противников. По канонической версии сюжета, Спайнал был убит вождем Тандером в первой части игры. Однако спайналовская концовка Killer Instinct предполагала другой вариант развития событий: победив в турнире, наш герой становился голливудским киноактером, и даже номинировался на «Оскара»! В Killer Instinct II, действие которой происходит за 2000 лет до событий первой Killer Instinct, «более свежего» Спайнала оживляет главный злодей, демон Гаргос. Однако пират не соглашается служить Гаргосу и восстает против «благодетеля».
Вы похожи на Спайнала, если: фанатеете от Рэмбо или Джимми Хендрикса; вас часто принимают за кого-то другого; ваш смех заставляет других нервничать.

Самый благородный скелет: Sir Daniel Fortesque



Игры: MediEvil (PlayStation), MediEvil II (PlayStation), MediEvil Resurrection (PlayStation Portable)
Характер: покладистый
Особые приметы: отсутствует нижняя челюсть и нет одного глаза (или, если угодно, есть один глаз)
Оружие: метательная рука, кинжалы, мечи, луки, арбалеты, топор, кувалда, мушкетон, пулемет, дубина и тросточка. Кажется, все...

Сэр Дэниел Фортескью погиб во время нападения на его родной город войск злого чародея Зарока, однако легенда переврала все так, будто именно Дэн избавил людей от колдуна. Много лет спустя Зарок вернулся, подняв из могил армию мертвецов, а вместе с ними – и сэра Дэна. Фортескью, однако, не встал под знамена злодея, и уже самолично зарыл его в землю. Во второй игре сериала, действие которой происходит еще через 500 лет, Дэн встречает подругу жизни, египетскую мумию по имени Кия, а также обучается использовать свою голову отдельно от тела. В XXI веке компания Sony воскресила Фортескью еще раз, надеясь, что он поможет популяризации PlayStation Portable. Дэн старался как мог, однако подвел общий недуг всех скелетов – недостаток гибкости. Герой восстал из мертвых таким же, как и был, но публика хотела чего-то большего.
Вы похожи на сэра Дэна, если: служите в вооруженных силах; испытываете трудности при общении; встретили свою любовь в мавзолее.

Скелет, имя которого труднее всего написать правильно: Kel'Thuzad



Игры: Warcraft III: Reign of Chaos (PC, Macintosh), World of Warcraft (PC, Macintosh)
Характер: административный
Особые приметы: юбка-клеш
Оружие: магия теней, смерти и холода

В нашем мире, к счастью, организаторы тоталитарных сект редко воскресают. Возможно, потому, что единственная стоящая за ними сверхъестественная сила – сила человеческой глупости. Некроманту Кел'Тузеду повезло больше. Повинуясь призыву Короля Мертвых (Lich King), он создал организацию под названием «Культ Проклятых», сыгравшую большую роль в подготовке нашествия нежити. За заслуги перед демоническими хозяевами Кел'Тузед после смерти был возвращен в мир живых (правда, уже как лич). Однако, выполнив свою миссию – вызвав демона Архимонда, – бывший некромант (как и Король Мертвых) стал не нужен и исчез, вскоре появившись опять, чтобы противостоять Пылающему Легиону – тем самым демонам, пришествию которых он способствовал. Борьба продолжалась с переменным успехом, и в конце концов Кел'Тузеду пришлось отступить. В настоящий момент он работает на двух должностях в World of Warcraft – в игре можно встретить его смертную реинкарнацию, а в образе лича он заведует некрополисом Naxxramas, также известным как «первый и единственный Nax».
Вы похожи на Кел'Тузеда, если: являетесь основателем тоталитарной секты; любите кошек и древнеегипетские мотивы в одежде; люди всегда переспрашивают, как пишется ваша фамилия.

Компания Sony воскресила Фортескью еще раз, надеясь, что он поможет популяризации PSP. Дэн старался как мог, однако подвел общий недуг всех скелетов – недостаток гибкости.

Самый хитрый скелет: Sandro



Игры: сериалы Might & Magic и Heroes of Might & Magic
Характер: коварный
Особые приметы: старается примет не иметь, часто маскируется под обычного человека
Оружие: предпочитает манипулировать другими в своих целях

До того, как стать личем, Сандро работал главным инженером проекта XEEN. Эксперименты с бессмертием превращают Сандро в живого мертвеца, характер его портится окончательно, и он решает захватить власть на континенте Антагарич. Сандро подменяет некоторых местных правителей вампирами, а героев заставляет обманом добыть ему ценное снаряжение и уничтожить артефакты, которые могут помешать исполнению его замыслов. Однако герои в конце концов понимают, что попались на удочку, и восстанавливают статус-кво. Сандро, впрочем, удается уцелеть, и он уже лелеет новый план – убить короля Эрафии Николаса Грифонхарта, чтобы подставить его страну под удар (опять же чужими руками). Параллельно Сандро занимается строительством тоннеля для скрытного нападения на Эрафию. Однако и в стане самого Сандро находится предатель – Финеас Вилмар, король Дейи. Сандро попадает в тюрьму, и вся слава достается Финеасу. Позже некроманты Дейи воскрешают короля Грифонхарта (вот вам еще один герой-скелет) и освобождают Сандро, давая ему повод появиться в Heroes of Might & Magic IV, а фанатам – клепать карты и кампании с названиями вроде Return of Sandro.
Вы похожи на Сандро, если: работаете в метрострое; предпочитаете синий цвет в одежде; вас мучают ночные кошмары.

Чистым душам достается билет на скоростной поезд, грешникам – трость со встроенным компасом.

Самый музыкальный скелет: Jack Skellington



Игры: The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King (Game Boy Advance), The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge (PlayStation 2, Xbox), Kingdom Hearts (PlayStation 2), Kingdom Hearts: Chain of Memories (Game Boy Advance), Kingdom Hearts II (PlayStation 2)
Характер: романтический
Особые приметы: необычайная худоба, даже для скелета
Оружие: душесос, вокал, огнемет, бомбы и подарочки с подвохом

Джек Скеллингтон, повелитель Хэллоуина, также известный как «король тыкв», появился на свет персонажем мультфильма, а не игры. Однако глупо было бы оспаривать влияние картины «Кошмар перед Рождеством», а равно и сверхобаятельной персоны самого Джека, на умы многих работников видеоигровой индустрии. Далеко ходить за примерами не надо – в тех же играх серий MediEvil или Death Jr. время точно замерло в канун Дня всех святых, и изогнутая архитектура уровней в стиле «бартон-барокко» позволяет безошибочно определить источник вдохновения.
Если же вернуться к Джеку, то его насыщенная игровая биография изящно дополняет тот отрезок не-жизни героя, что был показан в мультфильме. Выход Kingdom Hearts, где Джек был лишь одним из многих лиц в толпе персонажей Disney и Square, доказал, что герой запросто меняет амплуа, хотя и является полной противоположностью Марио. The Pumpkin King для GBA служит предысторией «Кошмара перед Рождеством», рассказывая о первой встрече Джека с его любимой Салли и злодеем Уги-Буги. В играх серии Kingdom Hearts Джек продолжает экспериментировать с праздниками, то пытаясь сделать Хэллоуин еще страшнее с помощью Бессердечных, то вторично посягая на пост заведующего Рождеством, занимаемый Санта-Клаусом. А в Oogie's Revenge нашла отражение музыкальная натура Джека – поединки с боссами превращаются в дуэты (а то и целые квартеты!), и враг отступает перед танцем тыквенного короля и его костлявого кордебалета!
Вы похожи на Джека, если: занимаетесь организацией праздников; любите петь в ванной; легко находите костюмы на свою нестандартную фигуру.

Самый болтливый череп: Morte



Игра: Planescape: Torment
Характер: себе на уме
Особые приметы: отсутствует тело
Оружие: зубы

Летающий череп Морт (полное имя – Мортимер «Морт» Риктусгрин), напарник главного героя ролевой игры Planescape: Torment – скелет, мягко говоря, неполный, однако это не повод не включать его в наш список. В мире, где многие вещи существуют лишь потому, что в их существование очень сильно верят, умелых лжецов – таких, как Морт – можно сравнить с колдунами. Одна из предыдущих реинкарнаций Безымянного даже специально предупреждала свои будущие перерождения: «Не доверяйте черепу!» И действительно, Морт скрывает даже собственное происхождение, выдавая себя то за ходячую (точнее, летучую) энциклопедию-мимира, то за голову знаменитого лича Векны (ай-я-яй, Морт, Векна-то был одноглазый, а ты нет!). Хотя, возможно, это лишь проявления специфического (для черепа, по крайней мере) чувства юмора. Пусть Морт и обманщик, но не предатель – он честно сражается плечом к плечу... нет, лучше сказать, бок о бок с Безымянным, разя врагов как укусами, так и насмешками, и даже готов терпеть замену зубов (такое вот у него оружие) ради общего дела. Наконец, он действительно знает многое о прошлом Безымянного, за это герой и забрал Морта из Колонны Черепов. К сожалению, отделившись от коллективного разума Колонны, Морт потерял память.
Вы похожи на Морта, если: не знаете своего лучшего друга по имени; безуспешно волочитесь за девушками; не боитесь визитов к стоматологу.

Manuel Calavera



Игра: Grim Fandango (PC)
Характер: ироничный
Особые приметы: мексиканский акцент, вытянутая кверху голова.
Оружие: складная коса

Мануэль Калавера, или просто Мэнни – еще одна инкарнация Смерти в нашем списке, однако этот Зловещий Жнец занимается не только сбором душ, но и работает проводником умерших в загробный мир – точнее, снабжает их средствами передвижения, которые очень сильно различаются в зависимости от того, насколько праведна новоприбывшая душа. Чистым душам достается билет на скоростной поезд, грешникам – трость со встроенным компасом. Однако что-то сбивается в механизме распределения, и проходимцы начинают получать билеты, а честные люди – лишь палки. Когда одной из жертв становится девушка, к которой Мануэль неравнодушен, он решает выяснить, кто стоит за этими махинациями. В поисках правды он проводит 4 долгих года, успев за это время побывать и подпольщиком, и уборщиком, и капитаном корабля, и владельцем казино.
Вы похожи на Мэнни, если: часто меняете место работы по не зависящим от вас причинам; в затруднительные моменты хватаетесь за сигарету; любите быструю езду.

Эксперименты с бессмертием превращают Сандро в живого мертвеца, характер его портится окончательно, и он решает захватить власть на континенте Антагарич.

Вот и подошло к концу наше путешествие в мир скелетов. Мы познакомились с занимательными фактами из жизни замечательных личей; выяснили, что смерть не только передается по наследству, но и бывает корпоративной обязанностью; узнали, что мертвецы могут не только сражаться, но и танцевать. Но главное – нам удалось вернуться в целости и сохранности. Надеемся, что эта экскурсия удовлетворила ваше любопытство и у вас станет меньше поводов торопиться на тот свет.





Тестирование тарифа [GAMER]

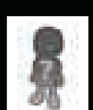
Этот продукт создавался в тесном сотрудничестве с журналом «Страна Игр». Наши сотрудники давали советы о том, какие сервисы будут полезны нашим читателям, а какие – не очень. Но до запуска проекта мы и сами не знали, как [GAMER] будет выглядеть со стороны, то есть с точки зрения обычного геймера, пользующегося мобильной связью. Поэтому мы решили лично провести небольшой эксперимент.

Как гласит реклама тарифа, заветную коробку с логотипом [GAMER] можно найти в офисах продаж МТС и центрах «ИОН». Именно в один из последних мы зашли после работы и приобрели там новый тариф. Менеджер салона ничуть не удивился вопросам о специальных сервисах и WAP-сайте gamerbase.ru – видимо, не первый раз в жизни увидел клиентов-геймеров. Впрочем, в разговоре он больше упирал на привычные ему вещи – низкую стоимость минуты разговора, SMS и MMS. Ведь продукт [GAMER] создавался как дополнительная опция к молодежным тарифам RED и RED_text. А «молодежный» на рабочем сленге сотовых операторов – это дешевая связь (1.45 руб./мин. между обладателями пакета [GAMER]), дешевые SMS (0.65 руб. за штуку) и дешевые же MMS (1,95 руб.); то бишь, как раз то, что нужно ограниченным в средствах студентам и школьникам. Сотрудники «СИ» выглядят весьма молодо, поэтому нам тут же принялись объяснять, как классно посылать друг другу смешные картинки на скучных лекциях. Что ж, попробуем освоить эту технологию во время сдачи журнала. Думаю, наш босс будет счастлив, получив смешную картинку в ответ на вопрос о том, когда номер будет отправлен в печать.

Впрочем, нас больше всего интересовали специальные сервисы. Их четыре. Во-первых, мобильные новости, которые можно просматривать на WAP-сайте wap.gamerbase.ru и прослушивать на голосовом портале 0544. Они обновляются каждый день и рассказывают о важнейших событиях в мире компьютерных и видеоигр. То бишь, там есть новости не только о PC, но и обо всех основных приставках – совсем как в нашем журнале. Разница в том, что у нас информация появляется раз в две недели, а с помощью мобильного телефона и продукта [GAMER] от МТС их можно узнавать оперативно – не хуже, чем с помощью компьютера, Интернета и сайта gameland.ru. И, разумеется, на русском языке.

Второй важный, с нашей точки зрения, сервис – таблица релизов. Пока что можно запросить один из трех списков – релизы прошлой, текущей и будущей недель. Очень удобно, если вы собираетесь в магазин закупиться новыми играми и хотите иметь представление о том, что вас ждет. К слову, нормальной таблицы релизов для всех платформ в российском Интернете нет вообще, а в англоязычном есть, но неудобные. А тут все просто – достаточно отослать SMS с запросом RELTODAY на номер 6444. Как и новости, даты релизов можно прослушать на голосовом портале 0544.

Третий сервис обязательно понравится всем читателям «Страны Игр». Очень часто на форуме или по электронной почте нам задают вопросы о том, какую оценку получила та или иная игра. Дело в том, что журнал выходит два раза в месяц, и не все номера (особенно летние) есть в наличии у всех наших читателей. А узнать, что мы думаем о горячо ожидаемом вами проекте, все равно хочется. Так что, если рецензию на важную для вас игру вы пропустили – теперь вы можете получить по SMS



Автор:
Олег Крапивин
krapivin@gamespress.ru







ее оценку и краткое резюме. Для этого надо найти игру на WAP-сайте wap.gamerbase.ru и следовать инструкциям. Почаще просматривайте WAP-сайт, ведь, вполне возможно, какие-то оценки и резюме там появятся еще до публикации в журнале!

На сладкое мы оставили коды. Мы хорошо знаем, что эта тема нравится не всем геймерам – ведь игры хочется проходить честно. Но при этом очень часто нам в редакцию звонят читатели, которые застряли посередине и не знают, как проходить сложное место. Тут нет никакого читерства – даже самый крутой профессионал иногда может запутаться. Мы обычно стараемся помочь, но по телефону делать это неудобно. В «СИ» долгое время были специальные разделы с кодами и советами по прохождению, но мы их убрали. Дело в том, что ни одному геймеру не нужны сразу все коды по всем играм – ведь 99% он никогда не будет использовать, а место в журнале на них тратится. Обычно он хочет получить коды или советы по одной-единственной игре, в которой он застрял. Удобнее всего такой сервис делать в онлайне – выдавать информацию по запросу. Но дело в том, что в российском Интернете с сайтами с кодами дела обстоят не очень, и по любому поводу приходится обращаться на англоязычные сайты. А с иностранными языками у многих геймеров до сих пор проблемы.

Так вот, в базе кодов тарифа [GAMER] вся информация – на русском. С помощью WAP-сайта можно просмотреть список доступных игр и заказать себе коды по SMS. Их пока не так много, но в перспективе с помощью [GAMER] можно будет заказать коды и советы по всем приличным играм последних пяти лет, а список будет обновляться еженедельно. По SMS приходят, конечно, не все коды и советы (для этого пришлось бы разбивать текст тысяч на двадцать сообщений), а только самая полезная информация. Обычно ее хватает, чтобы решить любую проблему.

Напоследок – пару слов о социальном и имиджевом значении продукта. В конце концов, не в стоимости SMS счастье, и даже не в специальных сервисах. Важен сам факт появления такого продукта. В кои-то веки такая крупная российская компания, как МТС, обратила внимание на поклонников компьютерных и видеоигр и заставила говорить о них всю деловую и IT-прессу. Подогревает интерес к тарифу и символика. Покупая коробку с тарифом, вы получаете специальный жетон с уникальным номером и надписью Gamer. Говорят, что в дальнейшем вы сможете предъявлять его на разного рода геймерских мероприятиях и получать бонусы. Но нам кажется, что просто показывать его друзьям и носить на цепочке – уже очень даже прикольно. Наверняка вы все читали «Манифест геймера» у нас в журнале. Показывайте его друзьям и родителям, публикуйте в своих блогах, гордитесь тем, что вы геймеры. Это важно. Один из постоянных авторов нашего журнала загорелся идеей покупки МТС [GAMER], едва услышав о проекте. Он купил SIM-карту четыре или пять лет назад и сейчас решился поменять тариф. Сервисы ему – сотруднику «СИ» и эксперту по играм – не нужны, но при прочих равных условиях специальный тариф для поклонника игр все равно лучше, чем обычный. Именно поэтому [GAMER] может и должен стать такой же частью стиля жизни современного геймера, как и футболки с символикой игровых издательств, фигурки персонажей на рабочем столе и журнал «Страна Игр». СИ





GAMEX





Когда-то российская игроиндустрия была молодой особой, не выходившей в свет. О шумных балах, где бы она могла блеснуть во всем великолепии, вроде буржуйской E3, оставалось только мечтать. Потом появилась «Конференция разработчиков игр». Несмотря на всю зрелищность, КРИ была и остается в первую очередь внутренним мероприятием для специалистов. Тем не менее, год от года число простых геймеров, желавших своими глазами увидеть долгожданные новинки и пообщаться с гуру игростроя, росло как на дрожжах. В 2006-м появился «Игромир», рассчитанный именно на обычного потребителя. Он с легкостью доказал всем скептикам, что шоу подобного рода обречено на популярность.
А потом наступил черед GameX. Две выставки в год – игровое общество «созрело».
При этом «Игромир» и GameX нельзя напрямую назвать конкурентами. Если «Игромир» рассказывал посетителям, в основном, об играх и компаниях, их производящих, то GameX делает упор на геймерскую субкультуру.
Однако и собственно игровые радости никуда не делись.
Например, компания GDTeam, известная популярной бесплатной MMORPG Arena Online, провела презентацию для прессы сразу трех новых проектов. Первый из них – постапокалиптическая MMORPG 8th Day. Действие этой игры, вдохновленной, без сомнения, великой Fallout, разворачивается на Земле,



Автор:
Марина Петрашко
pinkbagheera@gameland.ru

превратившейся после разрушения озонового слоя в соляную пустошь. Обычная флора и фауна пережить такого не смогли. Им на смену пришли причудливые мутанты, часть из которых имеют кибернетическую природу. Для тех немногих людей, кому удалось выжить, катастрофа тоже не прошла бесследно – они разделились на три расы, и лишь одна из них осталась относительно похожа на прежних людей. Две другие избрали альтернативные пути: киберимплантаты для одних и развитие псионических способностей для других. Соответственно, каждая из рас имеет ролевые преимущества: люди умело обращаются с ножами, кинжалами и арбалетами; псионики обладают мощнейшими мистическими способностями, но не слишком хороши в ближнем бою; наконец, киборги используют специализированные боевые насадки, а также умеют ремонтировать себя и товарищей. По сюжету игры все расы находятся в состоянии «напряженного перемирия», что дает игрокам выбор: убивать первых встречных или дружелюбно общаться с ними. Ну а сюжетные квесты не только разнообразят прокачку, но и позволят, в конце концов, узнать настоящие причины разрушившего планету катаклизма.

Приятнее всего, что разработчики относятся с юмором к этой, на первый взгляд, мрачноватой вселенной. Не стоит настраиваться на угрюмую серьезность – вместо этого будущих игроков «Восьмого дня» ожидают маленькие пробудившиеся ктулхи,

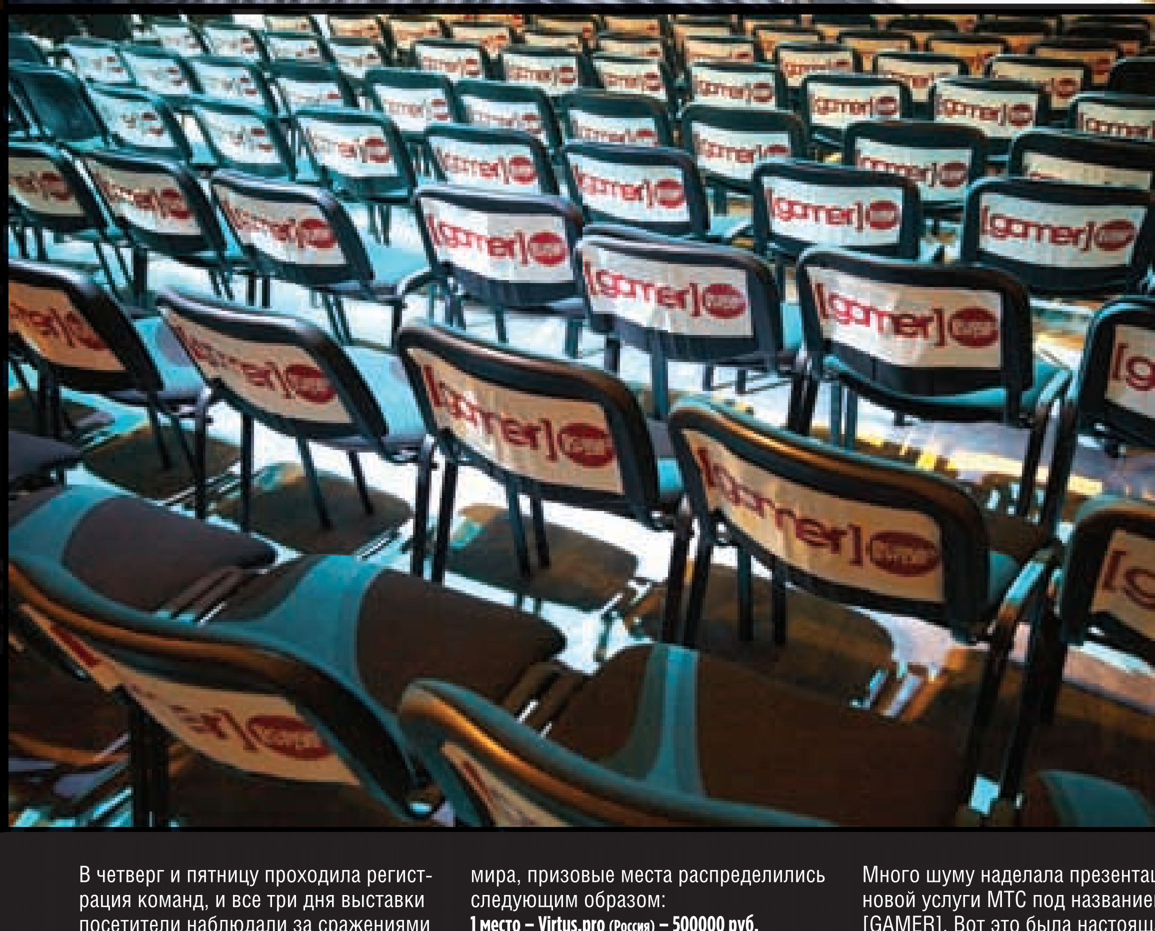


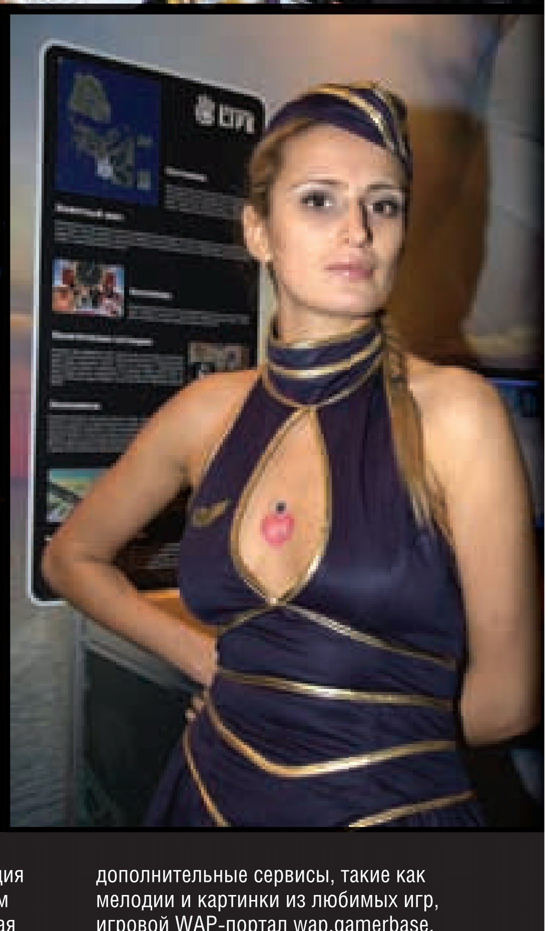




киборги на паровом ходу и множество других забавных находок.
Два других представленных проекта – World of Tides («Мир Приливов») и CSOnline, бесплатная киберспортивная платформа для игроков всех уровней, способная поддерживать самые популярные игры. Первой запущенной дисциплиной будет Counter-Strike: Source. Со временем в проект планируют ввести новые дисциплины популярных жанров: Shooter, RTS, Racing, Sport. World of Tides – космоопера online, основанная на цикле научно-фантастических книг Дмитрия Градинара «Трижды погибший». Писатель принимает непосредственное участие в создании сценария игры и в ожидании ее выхода сочиняет рассказы и инструкции начинающим пилотам космических кораблей. На выставке можно было пообщаться с Дмитрием и получить автограф.
На стенде компании «Софт Клаб» посетители могли попробовать силы в новой Sega Rally Revo. Кроме того, там же прошло соревнование по игре в World in Conflict, в котором мог поучаствовать любой желающий. Победителей ожидали полностью локализованные копии игры.
GameX вообще был богат на различные соревнования. Прошли заезды Gamex NFS Cup, соревновались любители Pump it Up! и даже поклонники стритбола. Настоящего, не виртуального.
В это же время профессионалы сражались за призы Intel Challenge Cup в традиционной дисциплине – Counter Strike 1.6 (технические спонсоры турнира – компании Kraftway и Philips).







В четверг и пятницу проходила регистрация команд, и все три дня выставки посетители наблюдали за сражениями в специально оборудованном зрительном зале. В воскресенье прошел финал чемпионата, вечером победителям вручали призы, а на автограф-сессии можно было получить автографы победителей. В соревнованиях приняли участие сильнейшие команды со всего мира, призовые места распределились следующим образом:

1 место – Virtus.pro (Россия) – 500000 руб.
2 место – CMAX.gg (Финляндия) – 350000 руб.
3 место – ALTERNATE aTTaX (Германия) – 200000 руб.
4 место – A-Gaming (Украина) – 100000 руб.
5 место – Made in Brazil (Бразилия) – 25000 руб.
5 место – pro100 (Россия) – 25000 руб.
7 место – Saint-Petersburg Islanders (Россия) – 25000 руб.
7 место – 88 gaming (Россия) – 25000 руб.

Много шуму наделала презентация новой услуги МТС под названием [GAMER]. Вот это была настоящая поддержка геймерской субкультуры! Основой [GAMER] являются тарифы «RED» и «RED_text». В дополнение к уже имевшимся в этих тарифах льготным расценкам на сотовую связь, SMS- и MMS-сообщения между обладателями пакета, геймеры получили дополнительные сервисы, такие как мелодии и картинки из любимых игр, игровой WAP-портал wap.gamerbase.ru, голосовой портал для геймеров, рассылку игровых новостей, возможность закачки игр для сотовых телефонов, просмотра выдержек из обзоров игр журнала «Страна Игр», базу кодов игр для PC и всех современных приставок, а также многое









другое. Подключить продукт [GAMER] можно в любом салоне-магазине МТС или в цифровых центрах ИОН в Москве и Московской области. Абоненты тарифных планов «RED» и «RED_text» могут подключить [GAMER], набрав со своего мобильного телефона 0022254. Все, кто подключался к новой услуге прямо на выставке, получали в подарок диск с игрой, футболку и шанс выиграть ценный приз. Розыгрыш призов проводился в специальной «комнате Мечты» на стенде компании. Счастливчики, чей номер выпал в лотерее, отправлялись туда. Все призы были упакованы в одинаковые красные коробки, и победители могли выбрать любую из них.

Жители крупных и не очень городов за последние несколько лет попривыкли к терминалам моментальной оплаты, которые заняли в нашей жизни прочное место где-то рядом с банкоматами. Никто и не думал, что из этого серьезного технического новшества можно сделать что-нибудь развлекательное. Оказывается, можно, и это доказала компания Alawar. Познакомьтесь: «Игрокуб». С виду типичный терминал с большим удобным тачскрином. Так и есть, с той только разницей, что оплачивать через «Игрокуб» нужно не удаленные услуги, а те, что предлагает сам терминал, по сути являющийся аркадным автоматом с предустановленными играми из библиотеки Alawar. Большинство таких проектов рассчитаны на управление мышкой, с ролью которой вполне справляется сенсорный экран. Пробные «Игрокубы» предлагали посетителям сыграть в «Сокровища Монтесумы», «Птичек на проводе», «Доставщика еды», «Волшебные пузыри» и «Загадки Египта». Поскольку системы спроектированы на базе PC, изменить набор игр в них не составит труда, так что можно ожидать появления иного перечня развлечений. Первые минуты не стоят ничего: бесплатное время помогает определиться с выбором наиболее понравившегося развлечения. Платная игра будет обходиться в 2 рубля за минуту. Найти такие автоматы скоро можно будет во многих местах ожидания – например, фойе кинотеатров.

И, конечно же, Gameland не уставал развлекать посетителей своего стенда. Полюбившийся многим гостям мартовской выставки музей истории





игр функционировал снова, превратившись в настоящий «Клуб Виртуальных Путешественников». Теперь в нем были представлены не только «старинные» игровые артефакты, но и самые знаменитые игровые вселенные (в основном это касается MMORPG), их легенды, мифы и бестиарий.
Каждый день на стенде проводился розыгрыш призов от компании PROVIEW. В роли приза выступали семнадцатидюймовые мониторы (по одному на каждый день выставки), а желающие их получить выступали в роли... стриптизеров. Да-да, претенденты на победу, независимо от пола должны были пройти одно испытание – им пришлось красиво раздеваться под музыку до тех пор, пока строгая, но справедливая публика не скажет: «Хватит!»
Остановимся и мы. Выставка прошла, но не стоит прощаться. Ведь человек становится геймером надолго, если не навсегда, а потому уникальная атмосфера праздника игр не потеряет своей актуальности. Шоу должно продолжаться. До следующей выставки! **СИ**

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Хит!
Medal of Honor: Airborne 104

Обзор
Blue Dragon 110
Обитаемый остров: Послесловие 114
Massive Assault Network 2 118
FIFA 08 120
NHL 08 121
Armored Core 4 122
Mortal Kombat Armageddon 125

Дайджест
Medieval 2: Total War – Kingdoms 126
Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи 126
Loki 126
Человек-паук: Новая страница 127
Panzer Command: Операция «Снежный шторм» 127
Как Достать Студента: Переполох в общаге 127
Рататуй 128
Antrophos: Война за разум 128
Морхухн: Wanted 128





ЗОЛОТАЯ ОРДА
историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"
К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2007 World forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 „Руссобит-Паблишинг". Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта „Руссобит-М": www.russobit-m.ru/forums/.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

ПОСКОЛЬКУ НА ДВОРЕ КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА ШУТЕРОВ О ВТОРОЙ МИРОВОЙ, ТО СПРАШИВАЮТ С НИХ ВСЕ СТРОЖЕ И СТРОЖЕ.



Парашют над головой раскрывается с громким хлопком, и нет времени оглядеться – земля приближается слишком стремительно, у нас лишь несколько секунд до приземления, так что место высадки надо выбирать мгновенно, иначе до него не дотянуть. Улицы, поля, крыши, балконы, руины, руины, руины... Десант рождается в воздухе, чтобы умереть на земле.
Прыгать здесь придется часто. Во-первых, каждую миссию герой начинает с того, что делает шаг за борт самолета. (Можете нажать стрелочку, а если не станете, соратники вышвырнут вас без вопросов.) Во-вторых, большинство миссий (хотя и не все!) загружаются через воздух. Вы словно просыпаетесь в небе: следующий!
Предполагаемые места для высадки отмечены ядовито-зелеными дымами: здесь вас ждут заботливо приготовленные ящики с аптечками и боеприпасы, и здесь вы точно не останетесь в одиночестве. Разумеется, можно приземлиться и в любом другом местечке на этом уровне, но тогда придется самому выбираться из гущи врагов, а если не повезет, вы даже не успеете отстегнуть парашют (до конца этой операции оружием пользоваться нельзя) и придется приземляться еще раз.

Выжженная земля

За свободу передвижения пришлось заплатить очень дорого: районы в игре катастрофически малы. Из конца в конец средний уровень проходится секунд за двадцать. И на таком крохотном пятачке мы проводим часа по полтора, а то и больше (скажем, если играть на максимальном уровне сложности). А поскольку за полтора часа активной пальбы должно полечь ну очень много народу, то плотность населения здесь анекдотическая: один двор, а сходится человек по тысяче с каждой стороны.
По сути все это напоминает однопользовательский мультиплеер с постоянным респауном: из дверей выбегают все новые и новые фашисты, с неба сыплются все новые и новые парашютисты. Да и игровая нелинейность из той же серии, что и в онлайновых deathmatch: какая разница, кто где родился, если через полминуты можно оказаться в любой точке уровня? Желание схитрить,



РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
shooter.first-person.tactical.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts Los Angeles

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 12

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:
www.ea.com/moh/airborne

Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Пара-тройка удачных уровней, столько же запоминающихся боев. Но самое интересное в игре – это парашюты, они одновременно и благословение, и проклятие.

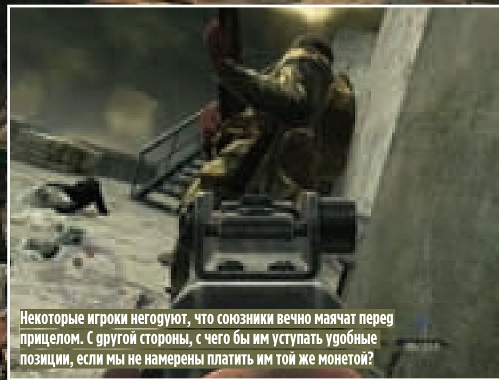
МИНУСЫ
Игра коротка, но можно выкинуть и еще несколько неудачных миссий. И что останется?

РЕЗЮМЕ
Если вы только что вернулись из дальнего плаванья и не видели ни одного тактического шутера по Второй мировой, то будете восхищены.

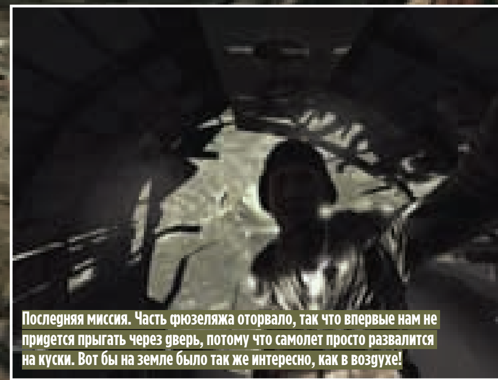
1 ИГРА НОМЕРА



«Прыжок» из самолета – одна из самых безопасных вещей, доступных человеку. Да-да, то ли дело приземление.

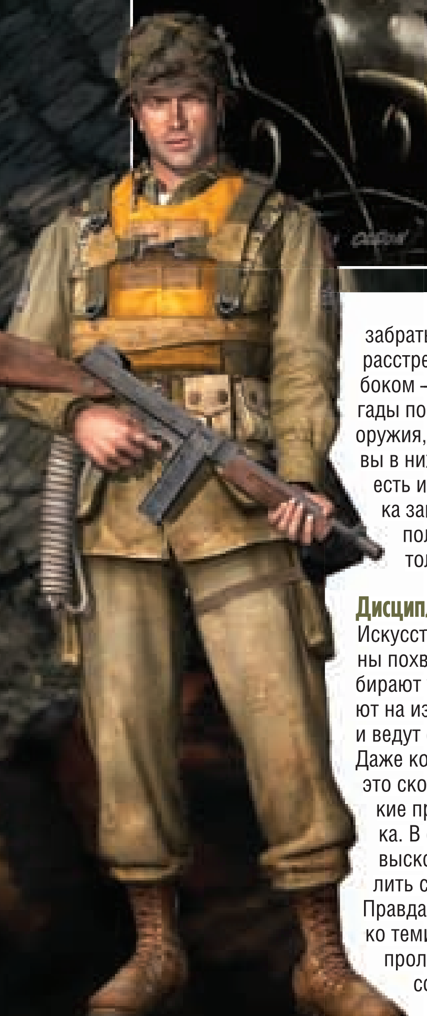


Некоторые игроки негодуют, что союзники вечно маячат перед прицелом. С другой стороны, с чего бы им уступать удобные позиции, если мы не намерены платить им той же монетой?



Последняя миссия. Часть фюзеляжа оторвало, так что впервые нам не придется прыгать через дверь, потому что самолет просто развалится на куски. Вот бы на земле было так же интересно, как в воздухе!





забраться повыше и издалека расстреливать врагов выходит боком – с большого расстояния гады попадают в вас из любого оружия, причем куда чаще, чем вы в них. Посему дальний бой есть игра в поддавки, а попытка занять тактически выгодное положение портит жизнь только самому игроку.

Дисциплина

Искусственные солдаты достойны похвалы: они грамотно выбирают укрытия, живо реагируют на изменения обстановки, да и ведут себя очень убедительно. Даже когда ребята ошибаются, это скорее похоже на человеческие промахи неопытного игрока. В самом деле, почему бы, выскочив в центр поля, не палить с бедра во все стороны? Правда, ходят солдатики только теми дорожками, которые проложили авторы. Стоит нам сойти с проторенного пути, как мы остаемся в гордом одиночестве и без всякой возможности позвать с собой однополчан. Желаете зачищать вражеский окоп в одно лицо? Ну-ну. Так мы учимся не отбиваться от соратников, чтобы не попасть в безвыходное положение. Отличный способ борьбы с теми, кто жаждет нелинейности: достаточно не давать им помощи союзников и напустить толпу врагов. Мало того, достаточно чуть отойти в сторону, и солдаты (и наши, и вражеские) застывают как вкопанные. Да, так не бывает в зоне прямой видимости, но волшебный радар ведь показывает все эти неподвижные красные и зеленые точки! Здесь не видят смысла воевать без нас. И в самом деле, ради кого стараться?

Убей их всех

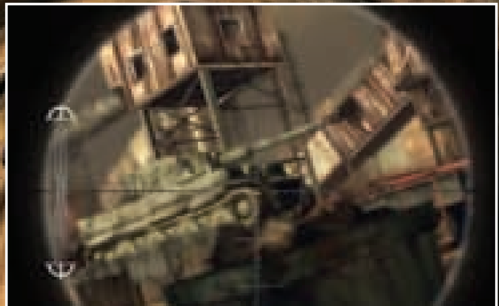
Любая миссия состоит из нескольких заданий: уничтожить вражеское оборудование, заминировать орудие, застрелить офицера и т.п. По выполнении каждого из них игра автоматически сохраняется, и это единственный режим сохранения. Если герой пал смертью храбрых, то, вернувшись на уровень, он займется тем, что не успел доделать в прошлый раз. Однако впихнуть полтора десятка заданий на крохотный пятачок уровня – задача почти невыполнимая. Из-за этого наша беготня временами теряет всякий смысл: только что мы как следует зачистили трехэтажное здание, чтобы уничтожить пару зениток на крыше, а теперь получили приказ перебить горстку германских офицеров, ради чего опять зачищаем тот же самый дом. А с другой стороны, солдат – существо подневольное, может делать одно и то же хоть десять раз, лишь бы была команда сверху.

Футбол

В нашем арсенале весьма широкий выбор ружей и автоматов, в том числе и трофейных. Причем по мере использования оружия его уровень растет, характеристики улучшаются, появляются дополнительные бонусы. Например, к автомату может «прирасти» оптический прицел. А любимая винтовка со временем обратиться гранатометом: надеваете гранату на ствол и... Весьма полезно, хотя выглядит смешно. Надо сказать, без гранатомета ружьишко стоит немного, поскольку уже со второй миссии приходится иметь дело с очень живучими врагами, а пока мы передернем затвор, противник быстренько нашпигует нас свинцом. Таким вот путем винтовка отправляется на свалку истории, если только она (винтовка, а не свалка) не снайперская.
На себе мы можем носить всего два ствола, так что нередко оказываешься перед трудным выбо-



Каждую миссию предваряет не только инструктаж, но и эпиграф, как и положено, не имеющий никакого отношения к последующим событиям.



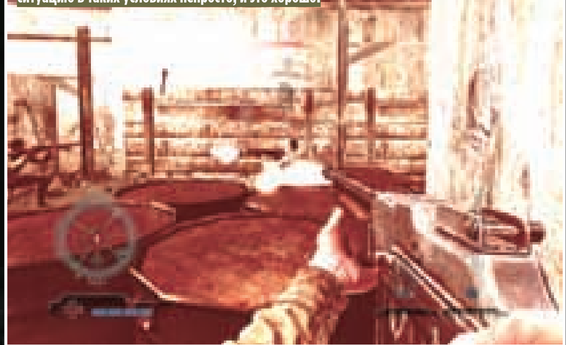
Оптический прицел обязательно включает эффект «глубина резкости», сам собою наводясь туда, куда, по мнению игры, вы смотрите. Из-за этого нельзя стрелять через перила: игра целит в прутья, торчащие перед вашим носом.

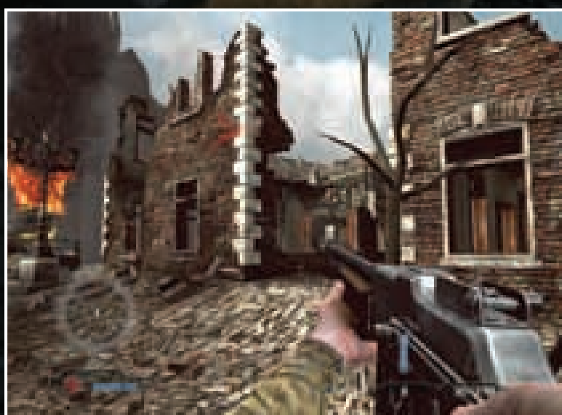


Стрельба по игроку начинается раньше, чем ботинки коснутся земли.



Как только нажмешь на курок, пламя закрывает обзор, если вражеская пуля попала, мир становится розово-красным, а ствол уводит вверх из-за отдачи. Контролировать ситуацию в таких условиях непросто, и это хорошо.





ром. При этом от «пистолета-единички» отказаться нельзя, хотя он почти бесполезен. Единственное его достоинство – неограниченный боезапас (!), но в этой игре проблем с патронами и так нет, они лежат повсюду и пачками вываливаются из врагов. Перебои бывают лишь с гранатами. Мало того что они очень действенны, с ними легче выкуривать врага из укрытий. И это здорово, ведь удирающий враг становится легкой добычей наших солдат. Правда, противник и сам не прочь забросать нас гранатами, зато мы можем отшвырнуть «бомбу» ногой. Когда приноровишься, это даже удобно, только надо быть осторожным и не забить гол в свои ворота. Печально обнаружить, что метким ударом сапога ты отправил летучую смерть в ряды однополчан.

Нашествие терминаторов

Первая половина игры на диво однообразна. Стычки похожи друг на друга и почти не отличаются ни масштабом, ни скоростью. Один квартал, другой, третий, лестничный пролет, крыша... Ночью все фрицы серы, а любая работа лишь рутина.

К середине игра словно спохватывается и пробует нас развлечь, попутно разрывая в клочья остатки хоть какой-то атмосферности. Сперва мы бегаем от вражеского «Тигра» вокруг разрушенного домика, по дороге собирая по кусочкам противотанковое ружье. Осталось три детали, две, одна... Не ожидали встречи с боссом в такой игре? Далее, уже во второй части игры, появляются настоящие терминаторы, элитные арийцы в противогазах и с пулеметами в руках: такой монстр не падает, даже если разрядить в него целый магазин новенького автомата. Да что там! Эти господа выдерживают прямое попадание из ракетницы. Какая уж, извините, атмосфера.

Обменяв остатки реалистичности на темп и разнообразие, игра становится интереснее и одновременно теряет дух сериала. Зато она выбирается из пучин серости не только в переносном смысле, но и в буквальном. Действие первой части разворачивается ночью или в сумерках, так что смотреть особо и не на что.

Напротив, вторая половина сплошь состоит из дневных миссий, и игра расцветает. Хотя, конечно, на скриншотах все выглядит куда красивее, ведь в бою как-то не тянет обозревать окрестности и наслаждаться видами.

Если бы на коробке от этой игры не значилось Medal of Honor, то публика ее бы наверняка и не заметила. А так воздают почести ветерану, он ведь старенький, а когда-то был ого-го! Жаль, что времена эти позади, но такова жизнь. СИ

Если нынешняя тенденция сохранится, то вскоре шутеры будут состоять из пары-тройки уровней, так что в рецензиях каждый из них придется разбирать отдельно. Заглянуть в будущее можно уже сейчас: представляем вам хит-парад уровней Medal of Honor: Airborne.

1) Market Garden (миссия 4)
Завораживающие уличные бои. Нужный тон задается уже в момент высадки: несмотря на зеленый дым, в вас стреляют спереди, сзади, сбоку, спрятаться негде. Куда бежать? Что делать? А вокруг тем временем открываются самые красивые виды во всей игре. Трагическая гибель европейской цивилизации выглядит неожиданно привлекательно.
Оценка: 8.5

2) Varsity (миссия 5)
Батальная сцена на заброшенном заводе должна быть в каждом уважающем себя боевике. Символ уровня – блики оптических прицелов, украшающие каждое окошко. Снайперы сидят повсюду и не дают толком пошевелиться. Здесь же в конце представления на сцену торжественно выйдет первый наци-терминатор с убер-пулеметом. Всем лежать полчаса!
Оценка: 7.5

3) Der Flakturm (миссия 6)
Уровень, скорее подходящий для игры по Звездным Войнам, нежели для Второй мировой. Многоэтажная бетонная башня-крепость, солдаты с ракетницами, убер-наци с пулеметами, ленточные механизмы, доставляющие снаряды на крышу, а отстрелянные гильзы в подвал, огромные промышленные лифты, бои у подножья и деревянные леса на стенах. Тормоза придумал трус.
Оценка: 7.0

4) Neptune (миссия 3)
Сумерки, деревья, траншеи, доты. Ординарный уровень заканчивается неожиданным катарсисом, когда, выйдя из очередного дота, мы оказываемся на огромном побережье, а там идет битва. Мгновение кинематографического пафоса: нам кажется, что игра сейчас откроет свои новые грани.
Оценка: 6.5

5) Husky (миссия 1)
Уровень из демоверсии: ночная высадка на городские улицы. Ожесточенный бой на мостовой и тишина в подворотнях. Такое ощущение, словно из палаты мер и весов принесли стандартный уровень стандартного шутера о Второй мировой. Странно, впервые прыгнули с парашютом, а такое дежавю!
Оценка: 6.0

6) Avalanche (миссия 2)
Бой на археологическом раскопе, состоит из каких-то бессмысленных действий. Сперва мы швыряемся гранатами в склад боеприпасов, потом подрываем его взрывчаткой, с трудом унося ноги. Потом идем кружным путем, поскольку не можем открыть ворота, перелезть через которые легче легкого. Из таких уровней обычно состоят игры, на этих страницах не упоминаемые вовсе.
Оценка: 5.0

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



СТАТУС
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Half-Life 2, Call of Duty 2
Ghost Recon

Хорошая игра тем отличается от плохой, что от нее остается долгое приятное послевкусие. Когда засыпаешь, заново переживая все моменты из игры сразу и ни один в отдельности, и все это сливается в ощущение бурлящей безмятежности, того самого покоя в буре.

ГЕЙМПЛЕЙ

У нас есть волшебный компас, который показывает, где находятся друзья, а где враги. Противник чувствует наше приближение затылком, танк стреляет туда, где мы находимся, даже до того, как мы в первый раз высунемся из окна. Конечно, компас можно и отключить, но что делать честному игроку в стране шулеров?

ГРАФИКА

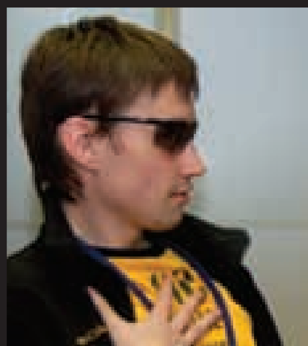
В этой игре звук запоминается куда больше, чем графика. Случайный рикошет где-то слева над ухом, внезапно разрывающий почти полную тишину. Одинокий звон гильзы, падающей на бетонный пол. Это на скриншоте ее видно, а в игре ее только слышно.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Искусственный интеллект в игре меняет выражение на лице солдат в зависимости от испытываемых ими в данный момент эмоций. При этом за всю игру можно ни разу не увидеть чье-то лицо настолько близко, чтоб разглядеть на нем какие-то эмоции. Типичная проблема межкультурной коммуникации: разработчикам важно одно, игрокам совсем другое.

ВЕРДИКТ 6.5

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



СТАТУС
спецкор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

С детства интересуется Японией и ее идиотской поп-культурой, знает, как на дивном языке сказать «вкусная хурма». Любимый сериал – Metal Gear Solid; предпочитает английские или японские версии в зависимости от качества озвучки. Любит игры, которые делают жизнь интереснее. Остальные не любит.

ГЕЙМПЛЕЙ

Обещанная (и реализованная) возможность парашютироваться в любую точку уровня погоды не делает. А делает, если честно, только непогоду: если в Call of Duty 2 ты идешь по распланированному туристическому маршруту с аттракционами, то здесь куда ни приземляйся – одинаковая бестолковщина.

ГРАФИКА

Нужно всего ничего – увидеть, как здесь выглядят взрывы гранат, чтобы все понять. И эта нелепая серость подается игроку после Gears of War и перед Unreal Tournament 3? Впрочем, взрывы – это самое неудачное, что есть в игре. Остальное – лучше. На уровне обычного современного шутера, но не более того.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как правильно заметил коллега Ашот, если бы на коробке не значилось Medal of Honor, публика бы игру и не заметила. Новый Medal of Honor – не такая катастрофа, как курьезный Hour of Victory, но ни в коем случае не идеал и не победитель. Та же Call of Duty 2 в свое время производила куда большее впечатление.

ВЕРДИКТ 7.0

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС
Замответред
DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1-2, Fallout 1-2,
Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Шутер, про Вторую мировую, обыкновенный, в геймплее которого получается выделить только три сколько-нибудь запоминающихся момента. Парашюты – это раз. «Точное» прицеливание, позволяющее «извиваться» в пределах человеческих возможностей , это два. И неплохая имитация сражений «стенка на стенку» – это, собственно, три.

ГРАФИКА

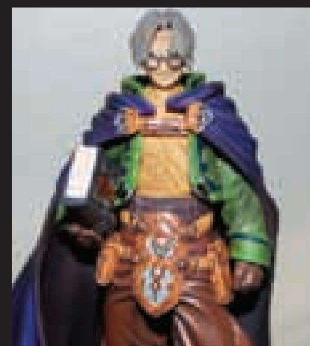
Приятная, радующая достоверной анимацией и приличной детализацией. Однако есть одно «но!» – полное отсутствие даже намеков на интерактивность. Бронебойная ваза, выдерживающая выстрелы из автоматов и взрывы гранат, это либо чудо инженерной мысли, либо неприкрытая халтура.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Приятный шутер на избитую тему, который хотя бы пытается привнести что-то новое. И отчасти ему это удается. При этом играть вполне себе интересно. Как говорят на Западе – worth renting. Но все же мы с вами все это видели уже сотни раз, поэтому хорошенько подумайте, хотите ли вы тратить свои кровные на очередной полет в прошлое.

ВЕРДИКТ 7.5

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС
Tired

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
X-COM
Planescape: Torment

Считает, что хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней зеленые квадраты сражаются с красными треугольниками. Весьма желательны ролевые элементы, в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons & Dragons и все проекты, в которых используется эта система.

ГЕЙМПЛЕЙ

Шаг в пустоту, хлопок парашюта, небо, перечеркнутое пулеметными очередями. Неудачное приземление, выпутывание из строп... И тут волшебство развеивается и начинается рутина. Дома – зачистить, дворики – закидать гранатами, танки – подбить, мир – спасти. Пришел, убил, победил.

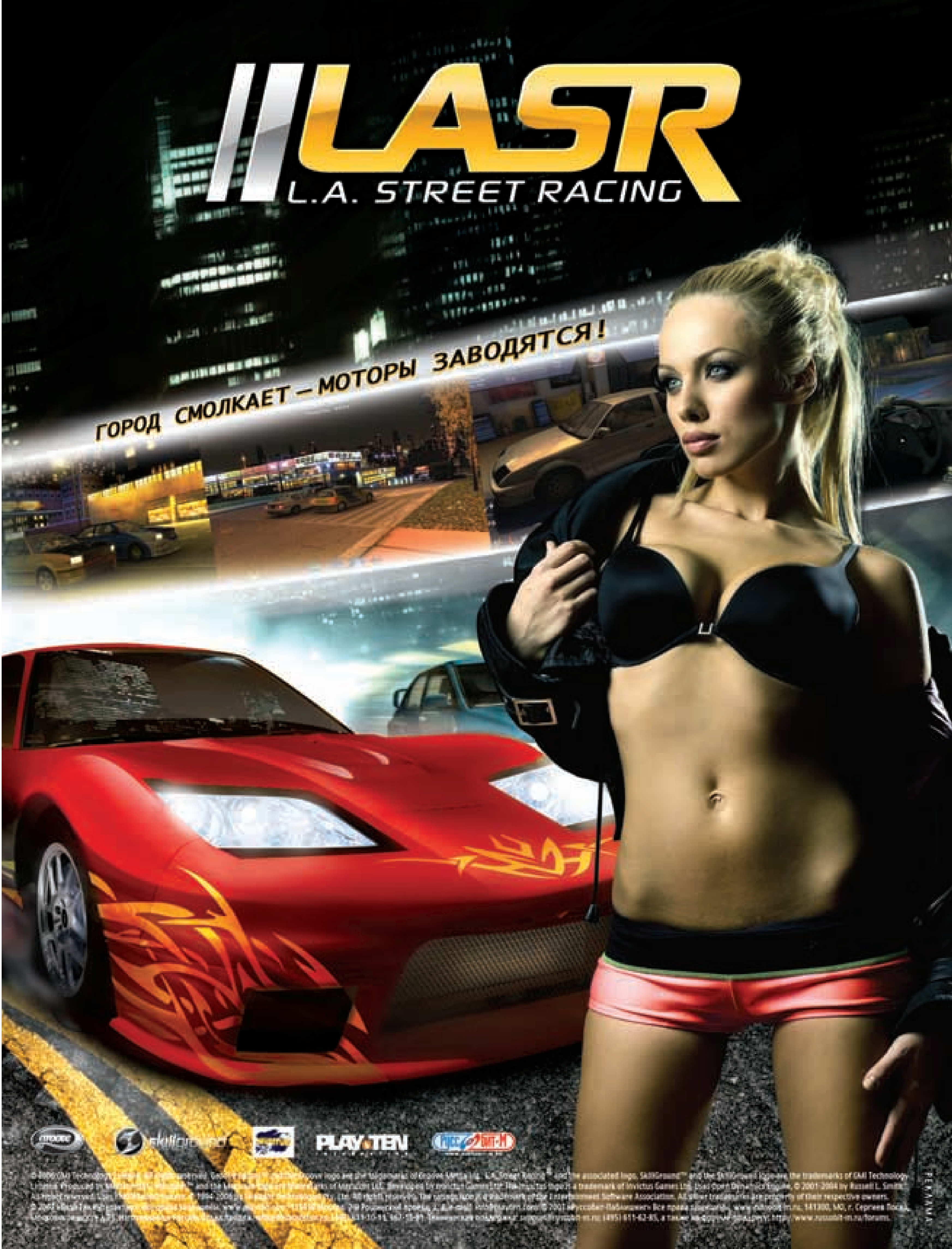
ГРАФИКА

Удивительное дело – пока что из всех игр, использующих движок Unreal 3.0, без каких-либо изъянов обходится лишь сама Unreal Tournament 3. То анимация подкачает, то спецэффекты, или, как здесь, интерактивность на нуле. В чем секрет? Знают, верно, только в Epic.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Тема уже настолько исчерпала себя, что и нешаблонные фразы сложно подобрать. Electronic Arts следовало бы понять, куда ветер дует, и брать пример с Infinity Ward. Чернобыль и террористы – вот что нужно игрокам. Да что там, любой из выходящих этой осенью FPS куда как оригинальнее.

ВЕРДИКТ 7.5

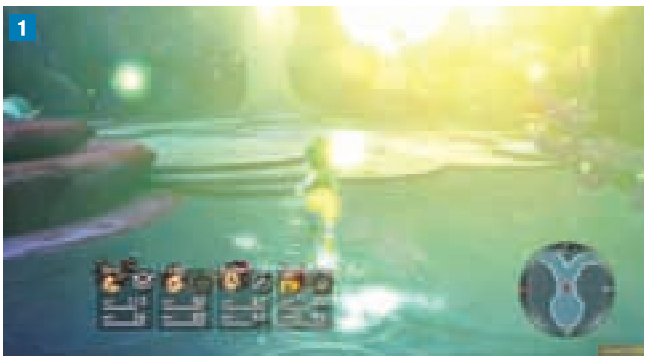

LASR
L.A. STREET RACING
ГОРОД СМОЛКАЕТ — МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!
PLAY TEN





В отличие от многих традиционных RPG, где бои происходят случайным образом, а противников нельзя увидеть до начала сражения, в Blue Dragon монстры свободно разгуливают по карте, позволяя вам заранее подготовиться к схватке – либо, если драться желания нет, попытаться избежать столкновения. Более того, слабые противники и сами могут предпочесть слинять. Недруги посильнее, скорее всего, нападут, едва заметив вас. Вы, в свою очередь, можете перехватить инициативу, подкравшись к оппоненту с тыла – в этом случае герои получат право первого хода. Другая интересная особенность Blue Dragon – возможность стравливать монстров друг с другом, либо последовательно драться с несколькими группами противников без передышек. Для этого они должны оказаться в специальной «зоне поражения» (вызывается правым «триггером»), после чего смело выбирайте пункт Fight All Enemies и стартуйте схватку. Еще одна интересная находка – так называемые Field Skills, которые зачастую позволяют наносить урон врагам, даже не вступая с ними в бой.







1 Чем лучше вы узнаете мир игры, тем больше найдете красивых и по-настоящему запоминающихся уголков.

2 Разработчики не забыли о мини-играх. Вот вам, к примеру, воздушные перестрелки.

3 Без подобия summon-магии из Final Fantasy дело не обошлось: здесь ими становятся те же тени, на время получающие тело и способность атаковать врагов напрямую.

4 Старое дерево вполне может послужить мостом или лестницей – попробуйте проверить его на прочность.

5 Персонажи обожают общаться между собой. И едва ли не каждый диалог – повод для сюжетной сцены.



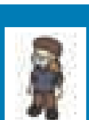
ХОРОШО

BLUE DRAGON

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТЦА FINAL FANTASY СТАЛ НЕ РЕВОЛЮЦИЕЙ В ЖАНРЕ, НО ДАНЬЮ ГОДАМИ ФОРМИРОВАВШИМСЯ ТРАДИЦИЯМ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker, Artoon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://bluedragon.tv



Автор: Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Так уж вышло, что ролевые игры на Xbox и Xbox 360 появлялись редко – тем более, проекты от именитых японских разработчиков. Однако союз легендарного Хиронобу Сакагути и организованной им студии Mistwalker с корпорацией Microsoft, казалось, призван поправить дело. Первый проект Сакагути после его ухода из Squaresoft, амбициозная Blue Dragon, вызвала настоящий переполох в Японии, но, добравшись до США и Европы, немедленно попала под перекрестный огонь критики. Попробуем разобраться почему.
Сюжет Blue Dragon – форменное разочарование для тех, кто ждал очередной эпопеи в духе любой из последних Final Fantasy. Трое подростков – упрямец Шу, рассудительный Дзиро и их решительная подруга Клюк – собираются избавить свою многострадальную деревню от ежегодных нападений смертельно опасной песчаной акулы. Мерзкая тварь появляется в окрестностях поселения каждый раз, как небо закрывают зловещие лиловые тучи, и разрушает все на своем пути, не гнушаясь и убийством мирных жителей. Герои, несмотря на юный возраст, умудряются заманить акулу в ловушку и быстро выясняют, что мнимый хищник на самом деле – машина, управляемая с огромного воздушного корабля. Корабль этот и прячется за лиловыми тучами, и именно на его борту для неразлучной троицы начнется полное опасностей приключение, непременным итогом которого станет спасение мира. Увы, вслед за более чем стандартным началом следует не менее стандартное и предсказуемое развитие событий. Ничего нового сценаристы Blue Dragon придумать не смогли, да и уже хорошо проверенными приемами пользовались неохотно. Так что не ждите появления таинственных злодеев, любовных интриг и неожиданных поворотов сюжета; все это – в других играх.
А вот боевой системой Blue Dragon авторы игры могут заслуженно гордиться. В первые полчаса – пока герои не обзавелись помощниками-тенями – она кажется абсолютно заурядной и напрочь лишенной хоть какой-то «изюминки». Стандартная пошаговая механика, виденная нами десятки, если не сотни раз, не предвещает никаких сюрпризов. Но стоит на экране появиться грозным чудищам ярко-синего цвета, как все решительно меняется. Именно тени становятся главным оружием приключенцев, а также источником их магических способностей – и чем сильнее тень, тем, соответственно, могущественнее тот или иной персонаж.
Для каждой тени существует список специализаций или, иначе, классов – например, вы можете сосредоточить внимание на Черной или Белой Магии, изучать технику ближнего боя, либо осваивать защитные заклинания (Barrier Magic) и вспомогательные чары (Support Magic). Любая специализация открывает героям доступ к списку навыков, которыми и предстоит пользоваться в бою. Пона-

3





Популярность Blue Dragon в Японии оказалось достаточной для запуска одноименного аниме-сериала, стартовавшего в апреле этого года, и создания манги – Blue Dragon Secret Trick (за ее иллюстрирование отвечает Сибата Ами) и Blue Dragon Ral Grado, над которой трудится Такеси Обата, известный по манге Death Note.





4



5



чалу навыков совсем немного, в лучшем случае один или два, но по мере того как растет сила теней и углубляются их познания, полезных умений в вашем распоряжении появляется все больше и больше. Да-да, тени, также как и их хозяева, могут учиться и набирать опыт – и чем больше специализаций освоила тень, тем разнообразнее арсенал атак и суперприемов. К слову, переключаться с одной специализации на другую разрешено в любой момент – и пренебрегать данной возможностью не стоит; в противном случае, слишком увлекшись, например, Черной Магией, вы рискуете недосчитаться каких-либо навыков в другой области.

Ну а что же сами герои – могут ли они хоть что-нибудь без поддержки драконов, фениксов и саблезубых тигров? Очень и очень немногое, ведь у них при себе даже оружия нет, только немногочисленные амулеты – вроде браслетов, колец и сережек, влияющих на силу, скорость, прочность защиты и мощь заклинаний. Кроме того, они умеют пользоваться различными предметами. Список стандартен для любой RPG: медикаменты, противоядия и тому подобные штуки.

Но если боевая система многослойна и интересна, собственно сражения не слишком увлекательны – хотя бы из-за невысокого уровня сложности. Судите сами: на протяжении всего первого диска (а это примерно 10-15 часов) вы едва ли встретите одного-двух действительно сильных противников – да и те будут из числа боссов. Что до рядовых монстров, то они откровенно слабы, и схватки с ними очень быстро превращаются в монотонный и напрочь лишенный увлекательности процесс. Сами понимаете, в подобных условиях многочисленность супостатов – а карты обычно буквально кишат агрессивно настроенной живностью – нисколько не помогает улучшить ситуацию. Положение несколько исправляется с переходом на третий диск, но к тому времени очень многие, вероятно, от Blue Dragon безнадежно устанут. Между тем именно к финалу потенциал игры раскрывается хотя бы отчасти. Появляется возможность свободно путешествовать по миру, выполняя разнообразные дополнительные задания; искать ранее пропущенные сокровища и, главное, встретить достойных оппонентов, до поры до времени прятавшихся невесть где. Вот и гадай теперь: то ли у разработчиков слишком поздно проснулось вдохновение, то ли таким образом они решили проверить терпение поклонников.

Графика – еще одно безусловное достоинство Blue Dragon. Хотя кукольная внешность созданных Акирой Ториямой персонажей далеко не всем придется по душе, отрицать заслуги Mistwalker и Artoon в том, что касается красоты картинки, было бы как минимум некорректно. Причем, на первый взгляд, ничего невероятного или выдающегося не найти: лишь поиграв несколько часов, начинаешь замечать множество при-

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

Оригинальная и интересная боевая система, великолепная графика, забавные персонажи.

МИНУСЫ

Слабый сценарий, раздражающе частые сюжетные сцены, низкая сложность и однообразие сражений. Спорное музыкальное сопровождение.

РЕЗЮМЕ

Странная игра – амбициозная и неброская, оригинальная и в то же время консервативная. В общем, понравится далеко не всем.

1


2


3




Разумеется, в мире Blue Dragon вовсю процветают товарно-денежные отношения: в любом населенном пункте можно найти продавцов, охотно обеспечивающих вас всем необходимым за некоторое количество золотых монет. Золото же, в свою очередь, приходится выколачивать из монстров, выуживать из сундуков, а то и просто находить под камнями – если, конечно, хватит терпения проверять каждый.



4


1 Где только вам не придется побывать – и на заснеженных равнинах...

2 ...и в горах...

3 ...и в выжженной солнцем пустыне.

4 Быстрый воздушный корабль – отличное транспортное средство. Жаль, появляется довольно поздно.

ятных мелочей, о которых часто попросту забывают. Модели героев и монстров не только отличаются завидной детализацией, но и вдобавок отменно анимированы; декорации и красивы, и разнообразны – даже самая заурядная пещера кажется чуточку волшебной благодаря самым незначительным штришкам. Но, конечно, лучше всего удались разработчикам разнообразные спецэффекты – благо, простор для их демонстрации огромен, любое сражение буквально расцвечено молниями, взрывами и вспышками пламени. Правда, разговор о графике был бы незавершенным, не упомяни мы один крайне неприятный недостаток: постоянное «подтормаживание», особенно заметное во время сражений. Появление на экране нескольких монстров либо использование какой-нибудь чрезмерно зрелищной магии моментально приводит к неприятным «рывкам» картинки. Привыкнуть к ним можно, но неужто не было способа решить проблему, хотя бы к запуску игры за пределами Японии?

С другой стороны, музыка оставляет куда более противоречивые ощущения. Работу Нобуо Уемацу халтурой не назовешь, но слишком уж велико сходство с саундтреками Final Fantasy, да и разнообразия мелодиям заметно не хватает. А вот к работе актеров претензий нет – жаль только, развернуться им негде: чересчур незатейливы диалоги.

Близкое знакомство с Blue Dragon оставляет очень странное ощущение несоответствия… несоответствия амбиций разработчиков (вспомните, с какой помпой объявляли проект) консервативному, где-то даже неброскому содержанию получившейся игры. Странно видеть ее, со столь продуманной боевой системой и, вместе с тем, порой до смешного легкими и под конец однообразными сражениями. Странно смотреть по три-четыре сюжетных ролика чуть ли не каждый час, в то время как собственно сюжет можно пересказать в нескольких предложениях. Странно обнаруживать в DVD-боксе целых три диска, тогда как и одного было бы достаточно – если, конечно, выкинуть большую часть упомянутых заставок. Мы (по крайней мере, многие из нас) ждали от Сакагути новую эпическую сагу, по размаху сопоставимую с Final Fantasy, а получили едва ли не полную ее противоположность. Обидно? Да, пожалуй, немного обидно: в конце концов, никто не любит обманываться в ожиданиях.

Но, в то же время, Blue Dragon едва ли можно назвать плохой или посредственной игрой. Она красива, местами очень увлекательна и в чем-то, безусловно, самобытна; в ней есть обаяние традиционных 16-битных RPG, обаяние, которое современные блокбастеры с многомиллионными бюджетами успели изрядно подрастерять. Безусловно, поклонникам жанра стоит обратить внимание на Blue Dragon. Но считать игру полноценной заменой Final Fantasy все же не стоит. СИ


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 Slim (RUS)
4680 р.
Nintendo Game Cube Super Mario Smash Football
4030 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
PSP Slim & Lite Base Pack Black (mod.2004)
6890 р.
PlayStation 3 Starter Pack
(PS3 + 2 Sixaxis + Resistance + Motorstorm)
20800 р.
Nintendo Wii
(С игрой Wii Sports)
9620 р.
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
Огромный выбор компьютерных игр
Игры для всех современных приставок
Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы









1 Для удобства брифинг перед каждой миссией сопровождается вот такими указаниями – симпатично и наглядно.

2 Конечно же, разработчики не ограничились сухопутными сражениями, скоро вы сможете воевать и на воде, и в воздухе.

3 Не всегда вас предупредят, что время на исходе! Следите за верхней частью экрана, там показано, сколько ходов в запасе.

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: strategy.turn-based.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive

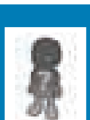
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.net

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН: http://ru.akella.com



Автор: V.P. vp@gameland.ru

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ТЕАТР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ НА ПЛАНЕТЕ САРАКШ.

«Акелла» разошлась не на шутку. Компания приобрела права на разработку и издание игр по всем самым известным и интересным произведениям братьев Стругацких и теперь у разработчиков припасено столько проектов, что хватит даже самым жадным поклонникам именитых писателей. Квесты «Понедельник начинается в субботу» и «Отель "У погибшего альпиниста"», ролевая «Трудно быть богом», плюс три проекта по «Обитаемому острову»: квест «Обитаемый остров: Землянин», FPS «Обитаемый Остров: Чужой среди чужих» и, наконец, «Обитаемый остров: Послесловие». Как видите, обижаться могут разве что поклонники гоночных игр и любители The Sims. О том, что таят в себе первые две игрушки, мы пока не знаем, хотя знакомство вскоре состоится. Иное дело «Послесловие», о нем мы сегодня и поговорим. Кстати, прежде чем оказаться на прилавках, игра несколько месяцев пылилась у разработчиков. Сложись все иначе, мы бы познакомились с ней еще весной. Каковы причины задержки, сказать трудно, но будем надеяться, что игры со временем не портятся. Бросим взгляд на детище компании Wargaming.net и попробуем дать ей краткое определение. Все очень просто: пошаговые бои на шестиугольных полях. Корни «Острова» следует искать не в Panzer General, как вы наверняка подумали, хотя поклонникам этого сериала игра вполне подойдет. Если говорить о традициях, то, скорее, стоит вспомнить серию Battle Isle и предыдущие работы Wargaming.net, которые, кстати, тоже делались с оглядкой на Battle Isle. Да, речь идет о Massive Assault, переработанные и доработанные версии которой белорусская студия продает вот уже несколько лет. Помнится, после анонса «Послесловия» любители пошаговых стратегий терзались, не кончится ли все тем же Massive Assault, только с другим набором юнитов. Не секрет, что очередная игра сериала отличалась от остальных приукрашенной графикой, новыми боевыми единицами и свежими картами. Зато шансы на успех при таком подходе были весьма велики, ведь все без исключения Massive Assault получали на редкость лестные отзывы игроков и критиков. Сходство с предыдущими работами Wargaming.net действительно есть. Заключается оно в том, что с «Обитаемым островом» легко разберутся даже люди, которые прежде никогда не увлекались стратегиями. Более того, «Послесловие» – один из таких проектов, в которых игрока незачем чему-то учить, поскольку все понятно и так. Пожалуй, новичка смутит отсутствие кнопки «Отменить ход». Если вы промахнетесь с клеткой, игру придется загружать с последнего сохранения. С другой стороны, кто-то возразит: «Что мешает переместить юнита, посмотреть на расположение вражеских войск





Если у вас нет времени или желания читать роман Стругацких, подождите экранизации. Пока «Акелла» штампует игры по мотивам, Федор Бондарчук в поте лица трудится над фильмом. Бюджет – $30 млн, снимается в Ялте. Несмотря на то что фильм будет снят уже к концу этого года, на широких экранах «Обитаемый остров» появится только осенью следующего (23 октября 2008 года). И это лишь первая часть картины, вторая увидит свет 1 января 2009 года. В главных ролях: Василий Степанов (Максим Каммерер), Петр Федоров (Гай Гаал), Юлия Снегирь (Рада Гаал), Алексей Серебряков (Странник). Кроме того, в фильме традиционно засветится вездесущий Гоша Куценко (Вепрь), а также Федор Бондарчук собственной персоной (Прокурор). К услугам всех интересующихся подробностями сайт картины – www.oostrov.ru





4 Если отряд под крышей, он гораздо опаснее, чем на открытой местности.

5 Противотанковые и противопехотные пушки лучше поставить позади своей пехоты и танков. В таком случае артиллеристы атакуют каждого, кто покусится на ваши отряды.

6 Осторожно, может, юниты и похожи, но только внешне. Скажем, грузовик одной стороны более вместителен.

7 Вода постоянно движется, а на некоторых уровнях появляются спецэффекты – тут гроза разразится, там пойдет снег. Вот только облака не плывут никуда – тяжелая «картинка» неба так и торчит на одном месте.

Один из самых больших недостатков игры – многопользовательский режим. Впрочем, справедливость требует отметить: авторы стараются все исправить. Тем не менее, исчезающие юниты, проезжающие сквозь скалы танки, невозможность атаковать конкретный отряд по неизвестным причинам – все это и еще многое другое, не менее интересное, свалится на вас при попытке сыграть с живым противником. Что несказанно радует, сотрудники компании чутко реагируют на претензии игроков и большая часть ошибок была исправлена первым же патчем. Если вас не интересуют битвы с живыми противниками, этого минуса вы не заметите и без всяких патчей, в однопользовательском режиме ничего подобного не было и нет.

«Послесловие» – один из таких проектов, в которых игрока незачем чему-то учить, поскольку все понятно и так.

и затем отменить ход?» Господа, это без труда решалось еще в Panzer General – отряды противника просто не видны до тех пор, пока игрок окончательно не решит, что делать.
Вот профессионалам поначалу покажется, что их опыт и знания поставлены под сомнение. Согласитесь, тех, кто не раз пережил Вторую мировую, вынес на своих плечах все тяготы становления Римской империи, без конца отбивался от инопланетных орд и еще много чего повидал, опека может обидеть. Частенько перед боем нам подсказывают: «Смотри, Макс: пехоту направо, танки сначала придержи, потом они пригодятся на левом фланге, ну а пушки поставь здесь и вот там. Действуй!» Казалось бы, теперь победа в кармане и геймеру остается лишь пожинать плоды чужих расчетов. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. Во-первых, совсем не худо, прежде чем лезть в битву, ее как следует продумать. Во-вторых, предложенная тактика совсем не гарантирует победы. Скажем больше, она практически ничего не дает. Вы всегда можете действовать по собственному усмотрению и выбрать другой путь. Да и авторы в любой момент готовы поставить подножку: то танки невесть откуда возьмутся, то в ближайшем лесу затаится пехота и преподнесет сюрприз, приятный или не очень. Но не только из-за нежданных подарков бой становится непредсказуемым, разброс повреждений довольно велик, что делает игру сложнее и интереснее. Немалую роль играет тип брони, опыт бойцов и их моральное состояние.
«Послесловие» захватывает, первые миссии пролетаешь как на крыльях. Ну а потом возникает законный вопрос: неужто все можно одолеть за несколько вечеров? Ничего подобного! Авторам удалось избежать этой болезни многих нынешних игр. Уже после третьей миссии на завоевание новых территорий уйдет не меньше часа. Мало того что каждая миссия обязательно преподнесет нам несколько сюрпризов, так еще и время для их прохождения ограничено. Не беспокойтесь, независимо от ваших полководческих талантов, игры хватит надолго. Одна только основная кампания потребует уйму времени. А ведь это далеко не все! Помимо главной кампании, растянутой аж на 17 миссий, есть 11 дополнительных сценариев и 12 карт для сражений как с настоящим противником, так

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Увлекательность, простота освоения, удобное управление, отличная звуковая дорожка.

МИНУСЫ
Чересчур ядовитые цвета, текст начитан посредственно, нет редактора карт.

РЕЗЮМЕ
Отличная игра и прекрасное дополнение к книге, но из-за мелких недоработок все же не шедевр.







Западные и отечественные журналисты оценивают «Послесловие» по-разному. В иностранной прессе средний балл не превышает 7 из 10 возможных. Так в чем дело, почему англоязычным критикам не пришлась по душе Galactic Assault: Prisoner of Power? Возможно, секрет в том, что никто не обратил внимания на сюжет, а ведь без книги это одни вопросы без ответов. Разумеется, сами рецензенты роман не читали, хотя труды братьев Стругацких давно переведены на английский. При этом многие говорят о чрезмерной сложности, небольшом вкладе в жанр и, как это ни странно, об устаревшей идее. С первым мы, безусловно, согласимся, хотя игра и не так сложна, чтобы записывать это в недостатки. А вот второе и третье утверждение спорны: поклонников у подобных игр немало, особенно в России, да и совершать революцию необязательно. Совсем неплохо делать просто качественные игры, тем более их не так уж много.



1 Опыт штука полезная, ветераны способны без особых потерь атаковать даже с невыгодной позиции, даже тех, кто в окопах или в здании.

2 Не бросайте в атаку разведчиков, это бессмысленно.

3 Скудная информация справа на экране – это все, что подготовили разработчики. К сожалению, более подробного описания юнитов нет. Ходят слухи, что это упущение исправят в патчах.

и с «искусственным». Наверняка любителям романа будет интересно, что основная кампания проходит в основном в Стране Отцов, тогда как дополнительные сражения отданы Хонти, Островной Империи и Сынам Пустыни. «Послесловие» уверенно работает даже на бюджетных компьютерах. Как не порадоваться, особенно если припомнить демоверсию, которая тормозила даже на современных PC! Но, разумеется, не обошлось и без претензий. И вот первая: по части графики авторам «Послесловия» похвастать нечем. И не в том даже беда, что мало полигонов или нет красивых спецэффектов – настоящая стратегия может обойтись и более простой графикой. От чрезмерно ярких красок и слишком мелких юнитов очень устают глаза. Утомление быстро накапливается и потому от монитора приходится отходить едва ли не каждый час. А уж если надумаете играть ночью, поверьте, трудности возникнут буквально с первых минут. Настройка яркости не помогает, для поиска своих солдат проще воспользоваться кнопкой N, переключающей управление на следующий отряд.
Но это только полбеды, вторая половина заключается в том, что страдают не столько глаза, сколько уши. Прекрасный саундтрек, составленный из симфонической музыки и леденящего эмбиента, особенно хорошо сочетающийся с «зимними» картами. Да что там! Такое музыкальное сопровождение может дать фору многим западным проектам. Это с одной стороны, а с другой... невыразительные голоса и бубнящие в микрофон актеры. Может, текст и хорош, только оценить его сложно. Мало того что у актеров нелады с голосом, но вдобавок к этому у разработчиков, очевидно, еще и нелады со слухом – некоторые реплики вообще едва слышны.
Ходили сплетни, что релиз задержали ради новой озвучки, мол, весь текст перезаписали с нуля – не верьте, это наглая ложь! Впрочем, вы и сами поймете, когда насладитесь замогильным голосом – хуже быть попросту не могло.
Кстати, в игре и в помине нет никакого социального подтекста, столь привычного в творчестве братьев Стругацких. Да, признаться, и цитат-то здесь мало. Более того, даже знакомые персонажи не слишком похожи на героев романа. С другой стороны, это и неплохо, ведь «Послесловие» не искажает мысли писателей, так что даже у самых ярых поклонников отечественной фантастики игра раздражения не вызовет. Повторимся, не ищите в «Послесловии» заменитель книги – это не новый взгляд на известные события и тем более не дословный пересказ, а всего лишь дополнение. Пожалуй, есть еще одна немаловажная деталь – это отличное дополнение! После знакомства с игрой возникает законный вопрос: а продолжение будет? Увы, пока неизвестно. Но, учитывая страсть Wargaming.net к дополнениям и новым версиям, ответ напрашивается сам собой. Очень хочется, чтобы так оно и случилось. СИ


ДОМ-2
ТНТ
СЧАСТЛИВЫ
ВМЕСТЕ
ТНТ
НАША
РАША
ТНТ
www.tnt-tv.ru





1 Невзрачную картинку скрашивают только спецэффекты с замедлением времени.

2 Говорят, портреты «ботов» рисовали с сотрудниц Wargaming.net. Хочу работать в этой компании!

3 Использовать вертолеты стоит на картах с труднопроходимой местностью – лесами и горами.

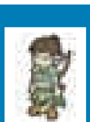
4 Инферно – пожалуй, самая необычная карта. В краю огнедышащих вулканов с неба вместо снега падают хлопья пепла.

ОТЛИЧНО

MASSIVE ASSAULT NETWORK 2

МЕЖПЛАНЕТНЫЙ ШАХМАТНЫЙ КОНГРЕСС

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.wargame.turn-based
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** yuPlay
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.massiveassault.ru



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

До сих пор искренний смех вызывает знаменитая тридцать седьмая глава «Двенадцати стульев». Международный шахматный турнир в провинциальном городке – действительно, что может быть забавнее? Правда, если сделать поправку на современные технологии, окажется, что утопический проект Остапа Бендера осуществим. Сегодня любой васюковец может сразиться с новоявленными «ласкерами» или «алехинами»! Если, конечно, у него есть доступ в Интернет и дистрибутив Massive Assault Network 2 (MAN2).

Плодотворная дебютная идея

Проще понять, что такое MAN2, обратившись к истории сериала. Все началось с первой Massive Assault (MA), красивейшего варгейма, делавшего упор на однопользовательскую часть. Но и пары поединков хватало, чтобы поверить: у мультиплеера игры блестящее будущее. Идеальный баланс достигался благодаря… полной идентичности обеих армий. Войска Лиги («красных») и Союза («зеленых») отличались только внешне, а их характеристики и «спецспособности» были похожи как две капли воды. За это проект не единожды удостаивался сравнения с шахматами. На доске-карте по 14 фигур-юнитов с каждой стороны, простые правила, множество тактических уловок – эдакая современная вариация на тему древней индийской игры.

В сетевой Massive Assault Network авторы почти ничего не поменяли, разве что добавили пару-тройку уместных онлайновых сервисов да несколько карт. Поклонники варгеймов предложение оценили: бились за высокие места в рейтингах, участвовали в соревнованиях и даже ввязывались в клановые войны (огромные баталии за господство над галактикой).
Запустив в 2005 году «Расцвет Лиги» – вторую часть MA, – разработчики рисковали, ведь стороны обзавелись особыми юнитами. Принципы шахмат нарушены, но баланс не слишком пострадал, поскольку авторы постарались уравновесить силы. Настало время для второй экспансии в онлайн…

E2–E4

Продолжение вобрало в себя все лучшее из первой MAN и «Расцвета Лиги». Разработчики заботливо перенесли в MAN2 старые карты, да еще нарисовали четыре новых. Не забыли и об уникальных юнитах. Впрочем, для приверженцев шахматного баланса в настройках подключили опцию «расширенный набор», открывающую доступ к вражеским подразделениям, разумеется, в обмен на свои части.
У новичков вряд ли возникнут трудности с освоением: обучающий курс, пара баталий с очаровательными компьютерными противницами, и можно сражаться с живыми соперниками. Только не стоит сразу бросать вызов ветеранам, это все рав-





Кто круче?

В MAN2 уживаются сразу две рейтинговые системы. Первая оценивает только игровой опыт пользователя: даже за разгромное поражение никакие штрафы не предусмотрены. Вторая – Glicko – посложнее. Проигрыш снижает рейтинг, виктория – повышает. Причем при расчете очков учитывается многое: класс противника, величина и сложность карты и т.д.

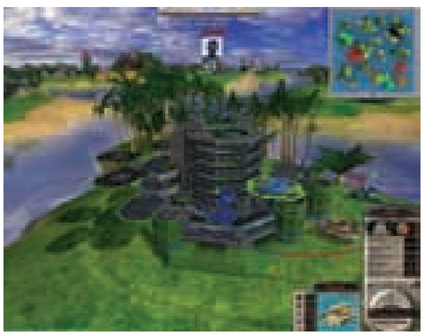


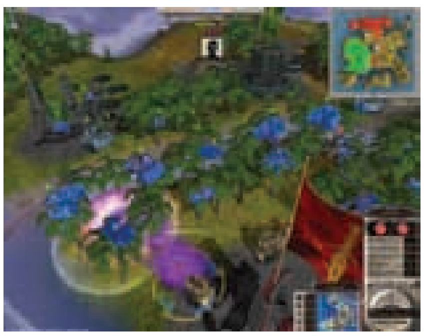
СЕКРЕТ!

Освоить нехитрые правила MAN2 можно за час игры с компьютерными противниками, но чтобы одолеть «гроссмейстера», нужно думать на несколько ходов вперед и учитывать все мелочи тактики. Позволим себе дать парочку советов новичкам:

- **Чтобы посмотреть, какие из вражеских юнитов могут атаковать заданную точку, зажмите Shift и наведите на нее курсор. Это поможет правильнее расставить войска и уменьшить потери.**
- **Чаще используйте транспорты для быстрой переброски подразделений с одного фронта на другой или из тыла на передовую. Мобильность важнее численного перевеса!**
- **Нейтральные страны, граничащие с вражеским государством, атакуйте только при подавляющем превосходстве. При поддержке партизан противник выбьет вас со спорных земель.**

Ну а самое подробное руководство по тактике можно найти по этой ссылке – http://www.massiveassault.com/clans/got/man2.htm.







но, что пытаться победить Каспарова, едва научившись ставить «детский» мат. Игроки, уже знакомые с серией, вообще освоятся минут за десять, ведь основные принципы почти не изменились.

На поверхности 25 планет (именно столько карт насчитывает MAN2) разворачиваются нешуточные битвы. Соперники друг за другом открывают «секретных» союзников – подконтрольные им государства, до поры до времени сохраняющие нейтралитет. Первоначальная цель предельно проста: как и в шахматах, получить позиционное преимущество. Например, взять вражескую страну в кольцо, зайти с тыла или быстро перебросить войска к нейтральным землям, на которые положил глаз супостат. Ну а ввязавшись в бой, придется решать более мелкие, но не менее важные задачи: атаковать и защищаться так, чтобы «побольнее» уязвить противника, а свои потери сократить.

Сеанс одновременной игры

Хотя поединок даже на больших картах обычно укладывается в 10 – 15 «раундов», длится он долго – времени на обмен ходами, как правило, уходит много. Поэтому в MAN2 принято играть несколько партий одновременно, тем более что это чрезвычайно легко: проще пареной репы подобрать достойного противника, воспользовавшись рейтингами, а технология play by e-mail позволяет «передвигать фигуры» в любое удобное для вас время. Впрочем, иногда полезно понаблюдать, как в реальном времени действуют мастера, чтобы «подшпионить», достаточно нажать иконку «глаз» в окошке чата. Причем увидеть можно все действия врага, даже отмененные. Умному геймеру не составит труда перенять опыт профессионала, а в будущем замахнуться и на участие в турнире.

Сложно переоценить главное изменение сетевой версии. Если раньше «красные» получали огромное преимущество за счет первого хода и раскрывали в начале игры двух «секретных» союзников, то теперь авторы уравняли шансы. «Зеленые» больше не действуют вслепую и видят дебютные маневры соперника. К тому же отныне выставлять на поле можно юниты только одной страны.

Однако ни эти, ни более мелкие новинки (вроде возможности подгружать аватары или запускать перед партией шахматные часы) не позволяют отделаться от ощущения, что перед нами скорее add-on, нежели полноценная вторая часть. Во-первых, движок, доставшийся проекту от «Расцвета Лиги», изрядно побит молью. Во-вторых, геймплейных новинок маловато: дополнительные юниты используются нечасто, в основном для спецзадач. Но, с другой стороны, вряд ли поклонники MA порадовались бы коренным изменениям. Недаром говорят: лучшее враг хорошего! СИ

ВЕРДИКТ 8.0

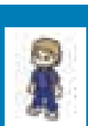
ПЛЮСЫ
Продуманная, выдержавшая испытание временем боевая система; почти безупречный баланс; удобные онлайновые сервисы.

МИНУСЫ
Тактический «рисунок» не слишком поменялся со времен первой части. Графический движок никак не назовешь современным.

РЕЗЮМЕ
Пожалуй, лучший сетевой варгейм.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
- ЖАНР: sports.traditional.soccer.sim
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.3 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ОНЛАЙН: http://www.fifa08.ea.com/ru



Автор:
Денис Гусев
microscheme@gmail.com





1 Мюнхенская Allianz Arena. Ай, хороша!





2 За «девятку» невозможно не порадоваться: Кержаков – первый российский футболист в FIFA, который и правда похож на себя. Прокрутите – убедитесь.

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Усложненное управление отделано почти безупречно, новый режим Be A Pro – наглядное пособие по тому, как с пользой применять чужие достижения.

МИНУСЫ
Графика PC-версии осталась на том же уровне, вратарский AI по-прежнему чудит, а болельщиков давно пора сделать пообъемнее.

РЕЗЮМЕ
Свершилось: роскошная FIFA спустилась с небес на землю, теперь пасовать и бить гораздо сложнее – и еще интереснее!

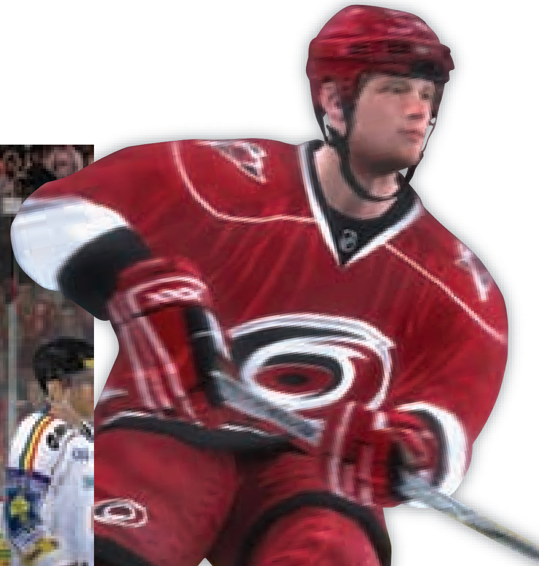
FIFA 08

ОТЛИЧНО

РАВНЕНИЕ НА EVO!

В прошлом году у FIFA будто второе дыхание открылось: графика, даже для PC, заметно улучшилась, мяч стал двигаться свободнее и, что немаловажно, – естественнее, пропала привязка к «живым зонам» вокруг футболистов, появились Interactive Leagues. Игра словно бы ожила, а сердце ее бешено заколотилось. Такой интересной FIFA мы не видели давно. Но невозможно постоянно покорять вершины! Потому следующая серия должна была стать чекпоинтом, пит-стопом с проверкой на прочность. С FIFA 08 игра, может, и не слишком изменилась, зато не потеряла ничего из прошлогоднего. И это прекрасно. После первых пяти минут уже понятно, что FIFA работает еще лучше. Управление стало сложнее. Будто в ответ критикам, оно буквально «озверело». «Хотите, чтобы было, как в том японском хардкоре (во избежание преждевременных сравнений мы не назовем всем известный футсим)?! Нате вам!» Главное и самое приятное: вернулась регулировка силы паса и навеса: теперь, как в старые добрые, можно «переборщить» или «недосолить». Поначалу, без привычки, матч проходит с огромным количеством «брака». Но стоит приноровиться – и перед нами сборная Англии, а не братья Березуцкие. Движения плавны, пасы точны, действия слаженны. FIFA долго баловала облегченным управлением, но теперь все иначе. С оглядкой понятно-на-что в EA Canada наконец-то огрубили управление. Также появился долгожданный зимний режим, все эти снежинки, лужицы, перчаточки, подштанники – штрихи, которые так оживляют картину. Подобный ход полностью оправдал себя. Запустите шведский чемпионат в промозглую погоду! Как увидите, что творится, – сразу захотите в горячую ванну. Далее. Сделан еще один шаг для примирения FIFA с приверженцами-хардкорщиками, которые отвернулись от детища EA, потому что оно – «реклама Рональдиньо для армии тинейджеров». А игра-то отличная, с традициями. И год от года становится лучше. Просто надо выждать.
Примерно так, как это требуется в Be A Pro, новом важнейшем для всей FIFA 08 режиме. Берете одного игрока под опеку (уже готового или лично вами созданного) – и ведете неумехну к футбольным высотам. Признаться, интереснее иметь дело с бесталанными: из грязи – в князи, был бесперспективняк – стал Погребняк. Персональные тренировки, бонусы, призовые – все как в большом «менеджере», только более индивидуально. Управление фиксированное, то есть можно хоть весь матч на месте простоять, пока команда голы забивает. Правда, в таком случае о трансфере в «Милан» или «МЮ» и речи быть не может. Здоровая конкуренция – это очень хорошо. Особенно когда один из участников гонки не стесняется перенимать опыт у оппонента. FIFA так поступила – и не промахнулась. Чем крыть будете, игра-которую-нельзя-называть? СИ

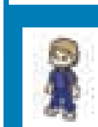






ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: sports.traditional.ice_hockey.sim
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ОНЛАЙН: www.easports.com/nhl08



Автор:
Денис Гусев
microscheme@gmail.com



1 Чемпионат Чехии. «Славия» против «Спарты». Как ЦСКА против «Спартака».



2 Осьминог – старая эмблема «Детройт Ред Уингз». Появилась в 1952 году, когда для победы в Кубке Стэнли требовалось выиграть 8 матчей – по одному на щупальце.

NHL 08

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

PC-ВЕРСИЯ NHL 08 – ПОСЛЕДНЯЯ ТОЧКА В ТРЕХГОДИЧНОЙ ИСТОРИИ УПАДКА. ТЕПЕРЬ ТАК: ЕСЛИ ХОККЕЙ, ТО НА NEXTGEN-КОНСОЛЯХ.

Диагноз неутешителен: в FIFA графика какой была, такой и осталась, в NHL вообще ничего поменялось, вот NBA чуть-чуть опережает собратьев по жанру… Да, похоже, EA Sports вынудит поклонников PC перебраться на приставки. «Не играешь на консоли – лишаешься самого вкусного» – согласитесь, очень хитрое предупреждение.

И если с футболом и баскетболом дела не так уж плохи, то с хоккеем… В этом году NHL нанесла последний удар: версии 07 и 08 не отличаются друг от друга ни на йоту. 07 = 08.

Чего, кстати, не скажешь о вариантах для PS3 и Xbox 360, по сравнению с прошлыми играми они чудо как хороши. В этом году EA «перезапустила» их на новом движке: левый аналоговый рычажок теперь отвечает за увеличение скорости, что дает сотни вариантов атаки, а правый «включает» Skill Stick – режим финтов для поединков с вратарем. Выглядит это так: левый рычажок направляешь вверх, правый отклоняешь влево – и вот уже получается что-то похожее на настоящий хоккей. Легко и просто. Зрелищно и интересно. А вот управление PC-версии, как подражало этой системе, так и подражает. Все финты, а их всего-то две-три штуки, «висят» на кнопке [F] и сочетания с изменением скорости не терпят. Получается хоккей «коробочный», дворовый. Тяжело, топорно и скучно. Конечно, к компьютеру можно подключить геймпад, но даже такой подвиг не исправит все огрехи NHL 08.

Главный изъян, даже изъянище – «просроченная» графика, причем настолько, что никаким санэпиднадзором и не снилось. Срок годности нынешнего движка истекал в прошлом году – ладно уж, это мы еще стерпели. Рассчитывали, что в следующий раз все будет по-другому. Но снова использовать «старье», наплевав на все увещевания игроков, – такая наглость не лезет даже в регбийные ворота, не говоря уж про хоккейные! Мы доверчиво ждали, что EA Sports возьмется за ум и наконец-таки оживит увядающую серию, расцветит картинку новыми красками, добавит источников освещения, получше прорисует арены – да много чего сделает! Не сделала. Улучшать графику PC-версий, как и вводить новые, необычные режимы – это не для EA Sports. Dynasty Mode, Season, World Tournament, Playoffs, Free 4 All – вот, пожалуй, и все. Ах, забыли про Shoot Out Mini-Game – привычные буллиты, превращенные в мини-игру «забей как можно больше за энное время». Мы теперь не негодуем, мы даже не язвим – в конце концов, сколько можно. А напоследок позволим себе дать совет, которым вы, надеемся, воспользуетесь: играйте в NHL только на приставке. Да и еще, желательно, чтобы она была похожа на PS3 или Xbox 360. СИ

ВЕРДИКТ
6.0

ПЛЮСЫ
Появление американской фарм-лиги (можно играть за недавних студентов!), традиционно удачный саундтрек, переключение игрока снова перенесено на кнопку паса.

МИНУСЫ
Графика… нет новых режимов, еще раз графика… маловато финтов да и возможность красиво маневрировать невелика, неудачный состав команд, и снова… графика.

РЕЗЮМЕ
EA Sports не жалует PC, зато любит деньги, и выход NHL 08 это подтвердил.



1





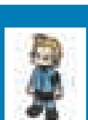






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: simulation.sci-fi.mech
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: XBOX 360
ОНЛАЙН: http://www.sega.com/gamesite/armoredcore4



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ARMORED CORE 4

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

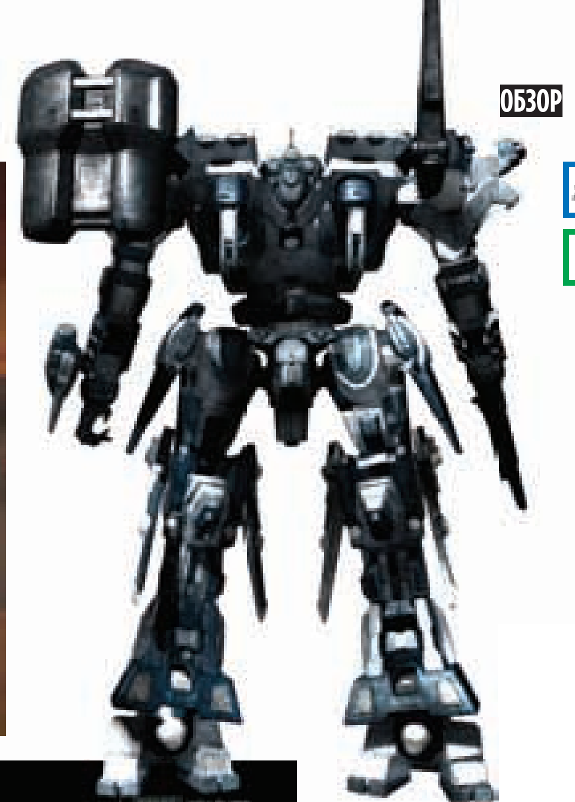
БОЕВЫЕ РОБОТЫ СНОВА В СТРОЮ – ТРЕПЕЩИТЕ, МЕГАКОРПОРАЦИИ, У ТЕРРОРИСТОВ НАШЕЛСЯ СОБСТВЕННЫЙ ОПТИМУС ПРАЙМ!

Огромные боевые роботы заменили ведущим мировым державам пехоту и военную технику. Попав в руки террористов, механические солдаты с девятиэтажку ростом превратились в неуязвимые машины смерти, универсальное оружие и весомый довод, позволяющий диктовать свои условия. Подвижные, оснащенные новейшим вооружением, с пограничником-интеллектуалом в кабине пилота, мехи стали спартанцами нового времени – создавались ради войны, существовали ради войны, умирали ради войны. Они же начинали и прекращали войны. Государственность как таковая вымерла. Отныне миром правят мегакорпорации, и в спорах выигрывает не тот, кто умело ведет бизнес, а тот, чью спину прикрывает «Шагоход» с ядерными боеголовками и кинжалом, одинаково легко кромсающим металл, бетон и скалы. В этом мире сегодня ты простой клерк, засиживающийся допоздна на работе в офисе, расположенном в одном из одинаковых серых высотных зданий, а завтра мимо твоих окон пролетает «железный человек», приземляется на крышу и палит по беспомощным вертолетам, посмевшим вторгнуться в чужое воздушное пространство. Впрочем, игрок изначально находится в выигрышном положении – ведь именно он пилотирует меха, именно в его руках находятся последние военные разработки и именно он отправит на свалку десятки, сотни, тысячи роботов противника. Сладкая мечта пилотировать меха существует очень давно и особой популярностью пользуется у помешанных на технике (как вариант – аниме про технику) японских школьников. Armored Core берет за основу именно восточное видение вопроса, дарит главным героям подвижность, маневренность, силу и возможность самосовершенствоваться. Мехи – это вам не громоздкие неповоротливые орудия, а самые настоящие герои, запоминающиеся лучше, чем пилотирующие их люди. В четвертой части создатели пошли на еще большие уступки, подарив мехам бесконечный запас стандартного ускорения, почти ничем не ограниченные прыжки и перелеты и невозможность сознательно утопиться в реке или озере, взамен лишив их некоторых тонкостей в настройке и модификации. Обмен получился равноценным, игровой процесс накренился в сторону привлечения широких масс и сохранил верность ключевым особенностям легендарного сериала.

Я, робот

Взяв в руки геймпад, игрок получает полный контроль над боевым роботом. На протяжении тридцати с гаком миссий он будет взрывать, уничтожать, выслеживать и устраивать засады, прикрывать и сопровождать. Стандартные цели для привыч-





Миром Armored Core управляют шесть корпораций. Это Eqbal, Rosenthal, Rayleonard, Leonemeccanica, Bernard and Felix Foundation (BFF) и Global Armaments America (GA). И хотя знакомое разделение на страны отсутствует напрочь, национальные корни компаний легко угадать. Почти все корпорации играют важную роль в решении военных вопросов, и их главной строкой дохода является продажа собственных разработок в области вооружения. Помимо них, существуют также компании поменьше, производящие определенный тип начинки для роботов и уникальные запчасти. Их существование сильно зависит от «больших братьев», для которых они выполняют специальные заказы, совершенствуя или доводя до ума их разработки. Те компании, что обладают технологией Кодзимы, могут существовать независимо от мегакорпораций – примером этого может послужить, скажем, Omer Science. Существующие корпорации установили свой свод законов, названный Pax Economica и предоставляющий простым людям еду, работу и энергию в истерзанном экологическими войнами мире.

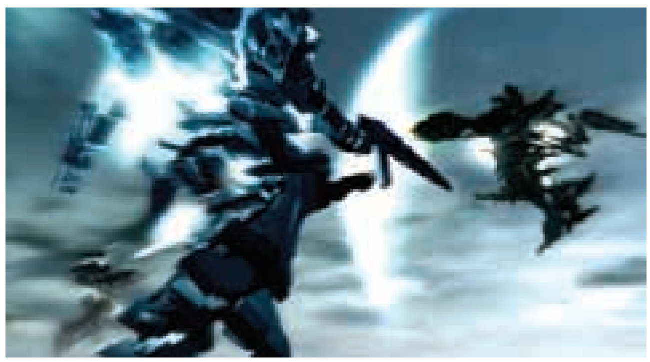


1 Поля битв достаточно просторные. «Достаточно» – значит, места хватает для маневров, но площадь все равно, увы, не исчисляется в сотнях квадратных километров.

2 В недалеком будущем все роботы будут использовать автоматическую систему наведения на цель. Работает как часы!

3 Боевая раскраска никак не помогает отличить своих от чужих. Но она есть, и при желании вы можете обклеить лошадками хоть всего робота.





Игрок волен вообще не заглядывать в гараж и не знать половины терминов, и при этом он сможет спокойно пройти игру за несколько вечеров.

ных заданий, но когда развязаны руки и сняты глупые запреты, на это перестаешь обращать внимание. Робот плохо бегает, но ловко скользит по любой поверхности и так же ловко подпрыгивает, подлетает, уклоняется от вражеских снарядов. Он действительно может «запрыгнуть» на крышу любого небоскреба: предел высоты взлета теперь куда выше. При желании игрок может крушить все и вся – тот же небоскреб развалится, как карточный домик, если скормить ему достаточное количество ракет и свинца. Важным изменением, кстати, считается система охлаждения робота – теперь ее попросту нет, стало быть, нет нужды прятаться и ждать, пока остынут двигатель и пушки, да и собирать мехи стало гораздо проще.

Говоря о последнем, нельзя забывать, что игрок волен вообще не заглядывать в гараж и не знать половины терминов, которыми оперируют пилоты в AC4, и при этом он сможет спокойно пройти игру от начала и до конца за несколько вечеров. Стандартный мех, предоставляемый для каждой миссии, справится с большинством задач, однако полное удовольствие от процесса можно получить, только собрав и настроив «стальной доспех» самостоятельно. В частности, нововведение в сборке, Primal Armor (защитный энергетический барьер), лучше ставить вручную – неверно подобранный щит в один прекрасный момент не сможет поглотить весь урон и только ослабит защиту робота, превратив его в легкую добычу для вражеских ракет. Впрочем, сборка роботов больше не является увлекательным занятием на целый день: расширения (кроме плечевых) убраны, экипировка рук оформлена в одну группу и больше не делится на правую и левую, а внутренние детали заменить нельзя вовсе. Взамен этому предлагается разукрашивать роботов и наносить изображения буквально куда угодно, в том числе и на оружие; кстати, в AC4 полностью перекочевали детали из другой «роботизированной» игры From Software, Chromehounds.

По мере прохождения сюжетного режима игроку открываются так называемые Data Packs, являющиеся заменой «арен» из предыдущих частей сериала, также предлагающих сразиться с хорошо сконструированным и вооруженным противником. В качестве награды за

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Хорошая графика, бесподобные взрывы, сногсшибательные модели боевых роботов, хороший саундтрек, интересный сюжет.

МИНУСЫ
Короткие миссии, малый выбор запчастей, упразднение сложных, но очень важных элементов сериала, слабый мультиплеер.

РЕЗЮМЕ
Красивый боевик про гигантских роботов, ориентированный на одиночную игру. Первое достойное продолжение Armored Core за долгое время.













1 Это раньше робот немедленно шел ко дну. Теперь он с легкостью водомерки скользит по водной глади.

2 Учеными из From Software доказано, что большие роботы плюс красочные взрывы равно баснословная прибыль.

3 В такие моменты в голове проскакивает мысль: «Это мой робот! Я неуязвим! Ахахахаха!.. Подгоните к подъезду...»

победу игрок получает набор деталей и других элементов, которыми владел вражеский пилот. Истинная ценность этих сражений, впрочем, скрыта: принимая участие в такой битве, можно испытать недавно собранного меха в боевых условиях, а также выяснить, какое оружие наиболее эффективно против определенного типа неприятелей. Разумеется, провести тест можно и в ангаре, но тамошние боевые условия и в подметки не годятся тем, что открывает Data Packs и режим Simulation.

Бесконечный энергон

Armored Core 4 преобразила сериал не только в плане геймплея. Ведь в первую очередь в глаза бросается совсем не упрощение сборки роботов, а то, как они выглядят непосредственно в игре и насколько графика соответствует современному уровню. К счастью, беспокоиться не о чем – четвертая часть за раз перешагнула многих фаворитов на платформах нового поколения, сделав сражения боевых мехов фантастически красивым зрелищем. Мир, погрязший в войнах крупных корпораций, отравленная экология, угнетающие лабиринты мегаполисов – все это нашло отражение в визуальном стиле AC4. Особенно эффектны миссии «на природе», вроде штурма вражеской башни во время бури в пустыне, когда песок снижает видимость до предела, но выглядит это настолько впечатляюще, что оторваться от экрана оказывается невозможно. Чуть меньше внимания создатели уделили городским пейзажам, фактически отказавшись делать улицы пригодными для обитания простых людей. Если это парк, то приготовьтесь к местечковым зеленым насаждениям и размеченным дорогам со столбами, но не ждите скамеек, урн и автобусных остановок.

Есть в AC4 и сетевой режим, к несчастью, далеко не столь привлекательный, как сюжетный. Несколько скучных карт и стандартные режимы игры, в которых меняется только количество участников, – вот и все, на что могут рассчитывать желающие покрасоваться роботами ручной сборки. Все действие здесь сводится к открытому (попробуйте спрятать такого гиганта!), бесхитростному и бездумному отстрелу других игроков, а потому желающих попробовать многопользовательский режим к настоящему моменту осталось немного.

Различия между версиями игры на PS3 и Xbox 360 минимальны: графика на высоте, а мультиплеер подвисает в каждой из них. То же справедливо и для производительности – во время большого скопления противников частота смены кадров, до того момента не вызывавшая никаких беспокойств, вдруг падает до уровня слайд-шоу. Случается это не так часто, да и проходит достаточно быстро, однако факт остается фактом, и подобное явление встречается на обеих консолях. Конечно, ни один из перечисленных недостатков не является фатальным, тем более это небольшая плата за широкий шаг вперед застоявшегося сериала, которого поклонники ждали, по меньше мере, три года. Из всех существующих ныне игр «про роботов» сильнее всего выделяется именно Armored Core, и создатели по праву гордятся свежей его серией. Остается надеяться, что она не станет точкой копирования и From Software не примется клепать слабо различающиеся поделки на основе одного успешного проекта, как это частенько делалось в прошлом... СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii

ЖАНР:
fighting.3D

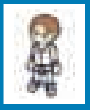
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Midway

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет

РАЗРАБОТЧИК:
MK Team (Midway)

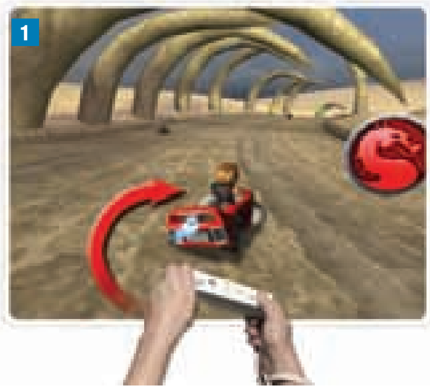
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4 (в гоночном режиме)

ОНЛАЙН:
www.mkarmageddon.com

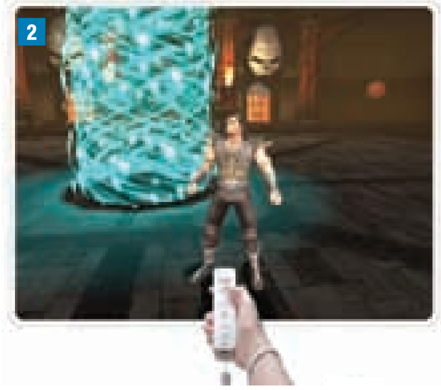


Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru





1 Motor Kombat – забавная MK-пародия на Mario Kart со товарищи. Рулить также предлагается пультом, причем в заезде могут принять участие сразу четверо игроков.



2 На волне успеха Shaolin Monks сюжетный Konquest-режим все же обзавелся собственной боевой системой, однако все значимые схватки по-прежнему проводятся в классическом VS-виде.

Авада Кедавра!

Экспериментальное Wii-управление назначает кнопками стандартных ударов цифровую крестовину пульта в правой руке, а все особые техники подвешивает на «жесты». Мгновенно привыкнуть ни за что не выйдет, но со временем вы, возможно, почувствуете в этом особую прелесть. Однако же, право слово, Midway стоило бы вложиться вместо Armageddon в дуэльный файтинг во вселенной «Гарри Поттера»: загадочные пассы волшебной палочкой, напряженное обучение и отработка реакции именно там пришлись бы как нигде кстати. Если же вы упертый поклонник стандартного управления, не хмурьтесь: игра без всяких осуждений позволит вам получать удовольствие при помощи Classic Controller или даже GameCube-геймпада.

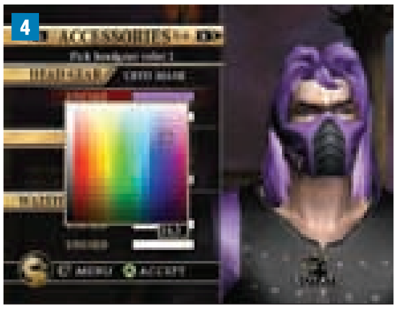


5 Чтобы содержать такую прорву персонажей, авторам пришлось оставить каждому герою лишь по одному рукопашному стилю.



3 Драка в воздухе – одна из немногих свежих фишек Armageddon. Увы, она тусклована и бедновата. Зато есть!





4 Режим создания героя изобилует «пасхальными яйцами», позволяющими сотворить двойников кое-каких известных персонажей. Скандально известный Джек Томпсон даже пытался запретить продажу игры за нелегальное использование своего образа в неприглядном виде.

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Огромное разнообразие всего: стилей, бойцов, арен, режимов, бонусов… В версии для Wii – еще больше!

МИНУСЫ
Безнадежно устаревший движок, все еще топорная анимация, почти полное отсутствие значимых улучшений со времен Deception.

РЕЗЮМЕ
Этакий Ultimate Mortal Kombat 3D. Совершенно непригодный для неподготовленных новичков и ценителей файтинга как турнирной дисциплины, но для своих поклонников – глубокий, многослойный и чрезвычайно разнообразный.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

ХОРОШО

КОНЕЦ ЭПОХИ.

Шестьдесят три персонажа… Эд Бун сдержал слово – в «Армагеддоне» встретились все великие бойцы, когда-либо появлявшиеся в шести номерных играх сериала. Одно только перечисление имен заняло бы львиную долю странички – так что обойдемся без перегибов: вот вам Тэйвен, вот вам Дэгон, они новички, знакомьтесь. Остальных каждый из нас знает с раннего детства: недавно сериалу исполнилось 15 лет. Много вместе пережито – пик славы, пучина забвения, возрождение из пепла и… новое угасание. Увы, несмотря на все еще большую фэнскую базу, Midway давно не может себе позволить частое производство современных движков для сериала-кормильца. Пять лет назад Deadly Alliance выглядел свежим и конкурентоспособным; два года назад Deception уже вызывал грустную улыбку. Нынешний Armageddon – глубокий старец, согбенный и морщинистый. Созданная по инерции, игра-подарок, прощальная песнь ушедшему поколению, энциклопедия всего накопленного 3D-опыта MK Team.
И все явственней чувствуется усталость, натянутость, сумбур этого прощания. MK застоялся, потерял фокус. Не имея ни возможности, ни желания профинансировать блокбастер, Midway с грацией слона заколачивает сериал в нишевый трэш «для своих». Подобно Koei и Capcom издатель считает, что генеральную уборку достаточно проводить раз в поколение. И, не имея возможности расти вверх, MK развивается вширь: Armageddon берет отнюдь не качеством – количеством. Это проявляется буквально во всем, и, как ни странно, именно это не позволяет оценить игру на полбалла, на балл, на полтора балла ниже! Тут просто валом всего – режимов, бойцов, бонусов, возможностей – для тех, кто захочет во всем этом копаться. Перед нами уже не жесткий минималистичный файтинг, а пестрая ярмарка грошовых удовольствий.
То же и с новым, «жестовым» управлением. К нему можно привыкнуть, можно научиться получать своеобразный фан. Но оно неродное, искусственное… Файтингам на Wii, безусловно, быть, но это должны быть другие файтинги – принципиально новые, ничем не скованные, без тяжелого багажа «наследственности». Такие, чтоб музыку управлению заказывал геймплей – не наоборот. Очевидно, главные силы разработки брошены на проект «MK нового поколения», лучшие идеи берегут именно для него. Очень хочется надеяться, что и деньги, вырученные с продаж Stranglehold и Unreal Tournament 3, тоже. Наберемся терпения и подождем очередного взлета в очередной раз обновленного Mortal Kombat – нам это не впервой. А Armageddon пусть останется в нашей памяти как занятный сборник классных мини-игр, как каталог персонажей, как причудливая послеобеденная шутка разработчиков и трехлитровая банка фансервиса для тех, «кто понимает». СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Medieval 2: Total War – Kingdoms
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time/turn.based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.totalwar.com



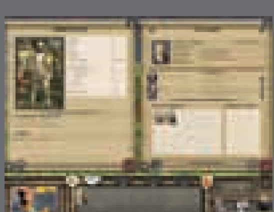
Компания «Софт Клаб» всегда выделялась на отечественном рынке – только дорогие коробочные издания, только мировые хиты и отменный перевод как игры, так и руководства пользователя. Не стало исключением и дополнение к великолепной стратегии Medieval 2: Total War. Четыре интереснейших кампании – Британская, Тевтонская, Крестовые походы и покорение Нового Света, каждая с особыми условиями и возможностями, появившийся впервые в истории сериала режим hot-seat и возможность отдавать приказы подкреплениям в бою – пара бессонных месяцев обеспечена. Локализация в целом хороша, и описания юнитов и известных сражений вполне могут послужить дополнением к учебнику истории. Хотя есть и досадные ляпы – то текст не влезет в отведенное место, то комментатор начнет вещать про потерю города, хотя наши войска только закрепились на главной площади. Зато никто не называет Трапезунд Требизондом, и отклики отрядов на русском («Лучники!» и т. п.) заметно облегчают их различение в пылу битвы. Обратите внимание, что для установки требуется оригинальная Medieval 2: Total War от «Софт Клаба».

РЕЗЮМЕ

Отличная локализация дополнения к лучшей игре прошлого года по версии нашего журнала.

1







НЭНСИ ДРЮ: ТУМАНЫ ОСТРОВА ЛЖИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: Danger on Deception Island
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD/ 2 CD
ОНЛАЙН: http://www.nancydrew.ru

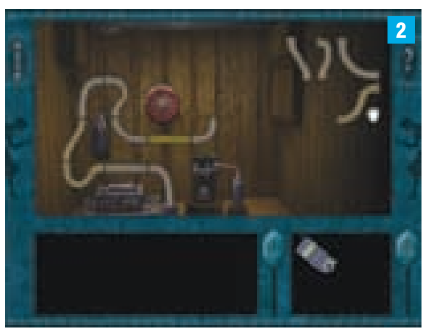


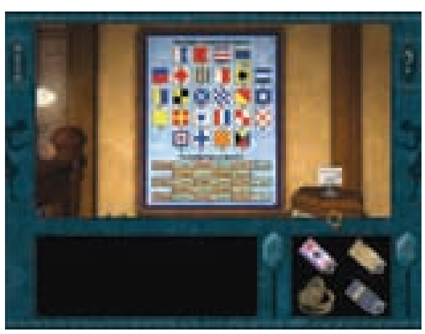
Если количество бумажных произведений о похождениях девицы-детектива Нэнси Дрю перевалило за сотню, игр о ее приключениях пока и двух десятков не наберется. С другой стороны, только представьте себе! Больше дюжины игр рейтинга Teen (то бишь без кровавых подробностей) с одной и той же главной героиней, посвященных исключительно расследованиям темных дел! Планка качества, установленная еще в прошлом веке, и поныне на том же уровне: разрешение 640x480, незатейливые головоломки, беседы с местными жителями и применение предметов. Вполне подойдет для приобщения к играм мамы или младшей сестры. Локализаторы постарались на совесть. Все надписи, как в интерфейсе, так и в интерьере, переведены и сидят на месте как родные. Но озвучка оставляет любопытное впечатление: персонажи, особенно женские, зачастую сбиваются на акцент с растягиванием буквы «а» – словно игру озвучивала группа «ВИА Гра». Но нельзя назвать это дефектом – если специально не прислушиваться, можно и не заметить.

РЕЗЮМЕ

Еще один эпизод из жизни девицы-детектива, которой вот уже более полувека восемнадцать лет.

2





LOKI

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Loki
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Cyanide Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=331

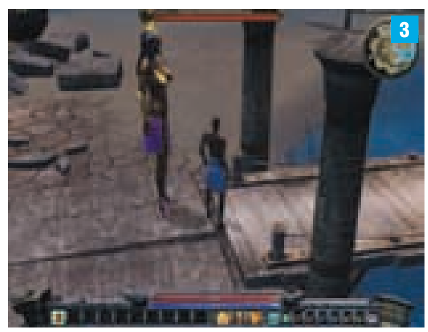


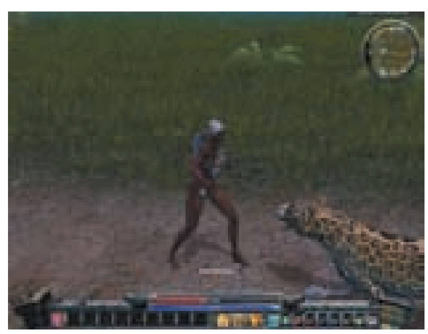
Вот уж сколько лет прошло, а разработчики все не оставляют попыток выплавить в алхимическом тигле «убийцу Diablo». Иногда, как бы одумавшись, они бросают свое занятие и куют из недоплавленного вариации на ту же тему. Так и с Loki вышло: изменения в интерфейсе, своеобразная система прокачки навыков через поклонение местным божествам, и при этом прежняя суть. Сюжет незатейлив: некий негодяй пробудил злобного египетского бога Сета, и в мире духов и богов началась кутерьма. А потому четыре народа – египтяне, греки, викинги и ацтеки – отрядили по воину на борьбу с ужасным злом. Исторические условности – не более чем повод устроить кровавую баню в стилизованных декорациях, которые, к тому же, еще и требуют немалых ресурсов от системы. Переход на русский язык дался игре со скрипом – многие тексты ни в какие ворота не лезут, актеры переигрывают, некоторым абзацам не помешала бы редакторская правка. Хотя кто станет думать об этом, отрывая ногу сорок пятому пауку подряд? Геймерам полагается бонус – диск с EverQuest II.

РЕЗЮМЕ

Культурологический винегрет под соусом из декалитров крови и заклинаний.

3





ЧЕЛОВЕК-ПАУК: НОВАЯ СТРАНИЦА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Spider-Man. Activity center
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.compilation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/Play Ten
РАЗРАБОТЧИК: Awe Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 600 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://russobit-m.ru/catalogue/item/spider_man_activity_center



Подзаголовок на обложке очень точно отражает суть происходящего. Творение Awe Games добавляет к истории Питера Паркера даже не новую главу, но всего лишь страницу. На большее рассчитывать не приходится – перед нами сборник мини-игр, и только. Формально они объединены борьбой Человека-паука за мир и спокойствие в родном городе, но их механика отнюдь не уникальна – собиранием падающих предметов, например, занимался еще Волк из «Ну, погоди!». Судя по невысокой сложности некоторых заданий (скажем, в одном из них нужно различать и запоминать право и лево), игра рассчитана на самых маленьких геймеров. А некоторые даже могли бы сойти за обучающие, не заканчивайся они так быстро. Однако примерно треть оказывается неиграбельна. В основном, это связано с тем, что движок плохо реагирует на мышку – то она вдруг инвертируется, то замрет в задании на скорость. Локализация выполнена тщательно и со знанием дела, и все было бы просто здорово, не будь оригинальная графика такой замыленной.

РЕЗЮМЕ
Все эти мини-игры вы уже наверняка встречали в других местах, и там они, несомненно, выглядели получше.

PANZER COMMAND: ОПЕРАЦИЯ «СНЕЖНЫЙ ШТОРМ»

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Panzer Command: Operation Winter Storm
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.wargame.turn-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Matrix Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Koios Works
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1,5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1845



Оборона Сталинграда 65 лет назад переломила ход Великой Отечественной войны. Прошло больше полувека, и по мотивам последних недель битвы создали компьютерную игру. В виртуальную реальность перенесли события декабря 1942 года, когда армия генерала Паулюса была разгромлена в ходе неудавшейся операции «Зимняя гроза». Ожесточенные схватки уступили место вдумчивому планированию в духе шахматных партий. Такова суть подобных игр, однако явно заметные края карт, спрайтовые деревья и безжизненная белизна снежных полей не добавляют исторического реализма. С тем же успехом сюжет можно было заменить на фэнтезийный и послать сражаться хоть крестики с ноликами (игра, кстати, легко поддается модификации). Скупой интерфейс может поначалу сбить с толку – в нем на удивление мало кнопок. Однако он продуман и достаточно понятен – нужные действия находятся именно там, где ожидаешь. Перевод под стать интерфейсу – в духе сурового солдатского минимализма. Все необходимые слова на месте и никаких финтифлюшек.

РЕЗЮМЕ
Стилизованные военно-исторические шахматы на основе бесплатной настольной игры Panzer War.

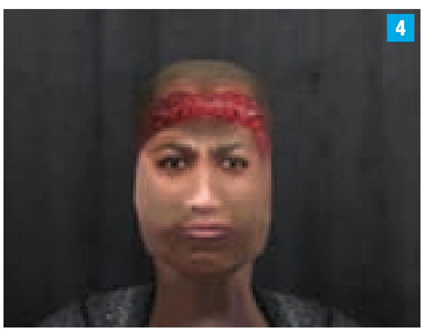
КАК ДОСТАТЬ СТУДЕНТА: ПЕРЕПОЛОХ В ОБЩАГЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Как достать студента: переполох в общаге
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Astar Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=371



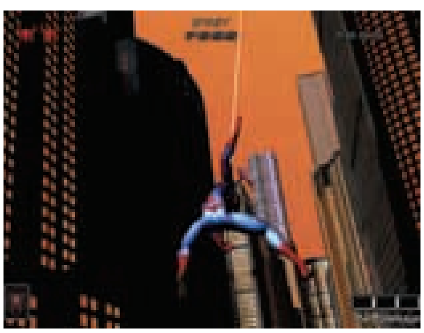
Когда-то студия NEO Software придумала умопомрачительно стильный симулятор вора-домушника Der Clou! («Ва-банк!»). Но что-то не срослось, и на обломках продолжения возник сериал Neighbours From Hell. Вектор приложения силы поменялся с краж на мелкие пакости противному соседу, но тематика скрытного проникновения на чужую территорию осталась прежней. Впоследствии студия превратилась в венское отделение JoWood и сериал забросила. Добро недолго провалялось бесхозным – знамя травли ближних подхватили русские разработчики, настрогав вначале «Как достать соседа 3», а потом игровую версию телешоу «33 квадратных метра». Очередное пополнение в семействе «доставалок» переносит действие в студенческое общежитие, однако в остальном следует букве сериала – злобный сосед на поверку оказывается гораздо более безобидным существом, чем наш очкастый герой. Бегая кругами по общаге в течение 18 условных дней, вы постепенно поймете иронию названия: игра легко достанет любого студента, да и не только его.

РЕЗЮМЕ
Мы уже столько раз «доставали» всех и вся, что бестолковое измывательство соседа над соседом поднадоело.













Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Сколько ног у паука?
1. Четыре
2. Восемь
3. Шесть

2. Неудавшаяся операция немецких войск по прорыву окружения под Сталинградом носила название:
1. Sommergewitter
2. Wintershrecken
3. Wintergewitter

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 ноября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 20/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 16(241)

Коробова Наталья
(Ростовская область)

Правильные ответы
– (В) Всадник
– (Б) Клавдий

1 В кампании про покорение Нового Света предстоит сыграть за Эрнана Кортеса.

2 Труднее всего в этом пазле найти ту точку, к которой следует прикрепить первый отрезок трубы.

3 Полуобнаженным фигурам героинь разработчики уделили повышенное внимание.

4 Лицо настоящего преступника. Явно прирожденного. Нам предстоит собирать по нему фоторобот.

5 Края карты слишком очевидно обрываются в белесую пустоту.

6 Не иначе как под личиной издевательств над соседом скрывается лабораторная по социологии.

Дайджест РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

РАТАТУЙ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ratatouille
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Heavy Iron Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.snowball.ru/ratz

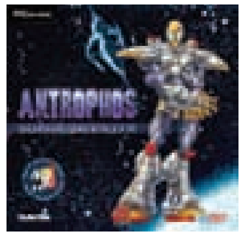


Каждый трехмерный мультипликационный блокбастер всегда сопровождается непременным спутником-игрой. Секрет прост: известная марка, знакомые персонажи, минимальные затраты на производство и на редкость высокий уровень продаж. Конечно, качество подобных игр оставляет желать лучшего, но раз на раз не приходится. Платформер «Рататуй», созданный по мотивам одноименного мультфильма студии Pixar, можно отнести к малочисленной когорте вполне себе сносных. Оригинальности тут кот наплакал, но от подобных игр откровений ждать и не приходится. Мы выступаем в роли главного героя мультика, крысенка Реми, наделенного от природы невероятно чутким обонянием и феноменальными кулинарными способностями. Большую часть времени нам придется тратить на фирменные для игр подобного направления пробежки по уровням, а также на приготовление блюд. Отдельно стоит отметить довольно удобное управление (хотя геймпад все равно предпочтительней клавиатуры) и в большинстве случаев – вменяемое поведение камеры.

РЕЗЮМЕ
Крепенький середнячок из категории «игр по мотивам...». Тема кулинарии не раскрыта.

ANTROPHOS: ВОЙНА ЗА РАЗУМ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Antrophos: The Origin
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Linaje Editorial
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / Play Ten Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Snake & Eagle Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=459



Для проектов наподобие «Antrophos: Война за разум» давным-давно пора начать организовывать отдельные стенды в магазинах под заголовком «Трэш. Ядреный». Желательно облепить все это великолепие надписями «Минздрав предупреждает». Потому как близкое знакомство с этим творением чревато культурным шоком и глубокой психологической травмой с сопутствующими расстройствами. Итак, перед нами футуристический экшн, где мы в роли очередного супервоина бежим по кишкообразному коридору и бездумно вырезаем всю попадающуюся на нашем пути нечисть (особенно умильно смотрятся боевые божьи коровки из полутора полигонов). Порочность сей затертой до дыр идеи – это даже не грех в сравнении с уровнем исполнения. Так, мелкая шалость. Ужас скрывается внутри: в графике (разрешение 640x480 – устарело еще в каменном веке), геймплее, боевой системе, сюжете, да и во всем остальном. И совершенно бессмысленно делать скидку на возраст игры – в 2003-м проект смотрелся немногим лучше.

РЕЗЮМЕ
Ахтунг! Безобразие чистой воды. Опасно для вашего психического здоровья.

МОРХУХН: WANTED

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Moorhuhn Wanted
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.scrolling
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=439



Сколько всего было сказано и написано про серию «Морхухн» – не счесть. И ладно бы, дело было в каких-то чудесных игровых особенностях, заставляющих восхищаться и использовать исключительно восторженные эпитеты. Нет, все куда прозаичнее – просто количество игр в этом сериале уже давно перевалило за полтора десятка. И не сказать, чтобы все проекты были на одно лицо. Помним мы и пинбол, и аркадные гонки, и целую плеяду платформеров. Но это все так, не более чем небольшие шажки в сторону... Основное внимание по-прежнему сосредоточено на изначальной ипостаси сериала – виртуальном тире. Wanted – продолжатель основного направления сериала. Игровое поле прежнее – все те же прокручивающиеся в обе стороны экраны с бегающими и летающими туда-сюда петухами. Однозначно в плюс идет антураж Дикого Запада, а также наличие четырех различных уровней... Причем доступ к последующим дается лишь при достижении определенного результата на предыдущем. В остальном – все предельно стандартно, хотя ни увлекательности, ни задора задумка не потеряла.

РЕЗЮМЕ
Настоящий подарок всем скучающим офисным работникам. Изменений почти никаких, но удовольствие не уменьшается...

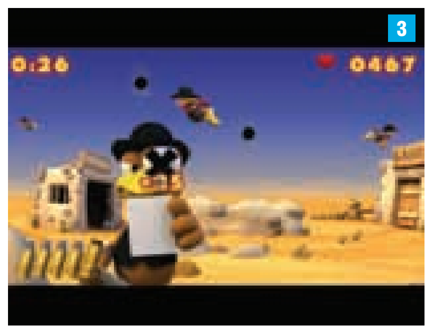
1 Приготовление кулинарных шедевров упрощено до предела. А жаль.

2 Мечи часом не у Иллидана из вселенной Warcraft позаимствованы? Даром что лазерные.

3 Залепить шерифу в глаз? Да запросто!

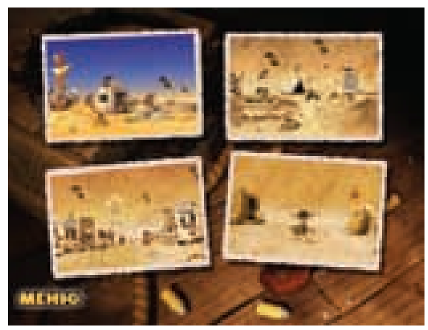












Осенний Кубок «Страны Игр»

24-27 октября 2007 года, Москва, Крокус-Экспо

Всех любителей хороших видеоигр мы ждем на очередном Кубке журнала «Страна Игр»! Вас ждут самые современные файтинги и гонки для приставок нового поколения. Победители получат памятные грамоты, кубки и ценные призы. Кроме того, их имена будут опубликованы в журнале и навечно войдут в историю российского консольного киберспорта. Приходите!



Дисциплины

- Virtua Fighter 5 **(PS3)**
- Project Gotham Racing 3 **(Xbox 360)**
- Tekken 5: Dark Resurrection **(PS3)**
- Dead or Alive 4 **(Xbox 360)**

По каждой из игр будет два отборочных турнира, победители которых встретятся в финале в субботу.

Расписание

Среда

10:00-18:00 – тренировочные бои для всех желающих

Четверг

10:00-18:00 – тренировочные бои для всех желающих

Пятница:

10:00-12:00 – тренировочные бои и регистрация на Virtua Fighter 5 и Project Gotham Racing 3
12:00-14:30 – первый отборочный турнир по Virtua Fighter 5 и Project Gotham Racing 3
14:30-15:00 – регистрация на Tekken 5: Dark Resurrection и Dead or Alive 4
15:00-18:00 – первый отборочный турнир Tekken 5: Dark Resurrection и Dead or Alive 4

Пятница:

10:00-12:00 – тренировочные бои и регистрация на Virtua Fighter 5 и Project Gotham Racing 3
12:00-14:30 – второй отборочный турнир по Virtua Fighter 5 и Project Gotham Racing 3
14:30-15:00 – регистрация на Tekken 5: Dark Resurrection и Dead or Alive 4
15:00-18:00 – второй отборочный турнир Tekken 5: Dark Resurrection и Dead or Alive 4
17:00–18:00 – финалы между победителями отборочных турниров по всем четырем дисциплинам

Турнир проходит в рамках Молодежного Фестиваля «Цифровой Мир», который является частью традиционной программы выставки «ИнфоКом 2007» Адрес и информацию о проезде можно найти на сайте http://www.crocus-expo.ru.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

РУБРИКА «АРКАДА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

AM SHOW 2007:

ГАЛЕРЕЯ ФЛАЕРОВ



В миллионный раз приходится писать известную истину: японцы для нас – сущие пришельцы с другой планеты. Вот и на выставках у них, вроде, все «по-нормальному», но совсем не так по-нормальному, как у нас. Во всем англоговорящем мире принято на выставках раздавать так называемые «пресс-киты» – диски со скриншотами и прочими картинками к новым играм. Ну а журналисты, соответственно, потом используют эти материалы для оформления своих изданий. И только на далеком острове Хонсю журналисты должны платить издателям и разработчикам за право использовать скриншоты. Неудивительно, что пресс-киты на крупнейшей в мире выставке игровых автоматов AM Show никто раздавать не спешил. Вместо этого на стенде любой компании можно было получить аккуратный бумажный пакет с флаерами и рекламными буклетами. Флаеры настолько красивы и хороши, что мы решили не лишать вас этого удовольствия. Лучшие японские рекламные материалы к новейшим игровым автоматам – в нынешнем выпуске рубрики «Аркада».



Авторы Deathsmiles привели на выставку девочек-косплейщиц в костюмах героинь этого необычного скролл-шутера.



Судя по обратной стороне флаера Deathsmiles, для японских отаку интерес представляет только нижняя половина готической лолиты.

Компания Cave каждый год выпускает двухмерные скролл-шутеры для японских аркад. В 2008-м все будут играть в Deathsmiles, шутер про летающих готических лолит.



Двумерный файтинг Sengoku Basara X выходит в конце года. Он отменно иллюстрирован – впрочем, как и многие другие игры Capcom.



Chase H.Q. 2 – первое и единственное продолжение легендарной гонки 1988 года выпуска.



Derby Owners Club 2008: Feel the Rush – аркадные скачки нового поколения от Sega. Задача игрока – холить и лелеять любимую коняшку, а затем приводить ее к победе в мультиплеерных состязаниях.



На выставочном флаере изображены три новых персонажа Tekken 6, но поиграть можно было и за четвертого – за толстяка Боба.



Аркадные автоматы с Tekken 6 появятся в японских аркадах зимой. Консольную версию, похоже, придется еще подождать.

Игровые автоматы Tekken 6 теперь построены по тому же принципу, что и аркадные машины Virtua Fighter 5. Один игрок – один экран. Это существенно увеличивает стоимость автомата, и, следовательно, вывозить его из Японии будут с меньшей охотой.



Изображения героев Lucky Marine Theater очень часто встречаются на улицах Токио: такие машины стоят во многих залах для игры в пачинко.



Gegege no Kitaro – популярное аниме про привидений, почти не известное за пределами Японии. Как мы знаем, здесь есть привидение-зонт на одной ноге, но нет мертвой кавайной девочки.



Мальчикам – сержант Кероро и привидение Китаро, а девочкам – симпатичные кутята в опрятных платьицах.



Для педального автомата Half-Life 2: Survivor японцы придумали ораву новых персонажей. Гордон Фримен явно не одобряет происходящее.



Sega Race TV – гонки для аркадной платформы Sega Lindbergh.

Sega наконец выпускает гонку для платформы нового поколения Sega Lindbergh. И ей становится не новый OutRun, а Sega Race TV.



Сержант Кероро прежде чем захватить землю засветился в собственном игровом автомате. Машина рассчитана на совсем маленьких детей и предельно проста.



D1GP Arcade – уличные гонки от Taito. Основой геймплея здесь, как и в Initial D, становится дрифт.



Пинбол в Стране восходящего солнца не популярен, и игру по Человека-паука делают на экспорт.



Аркадная карточная игра Eternal Wheel от Taito и Square Enix славится прежде всего невероятно красивыми иллюстрациями от лучших художников страны.



Alien Danger – это, строго говоря, не видеоигра. Поэтому рассказ о машине не попадет на страницы рубрики... а флаер попадет.

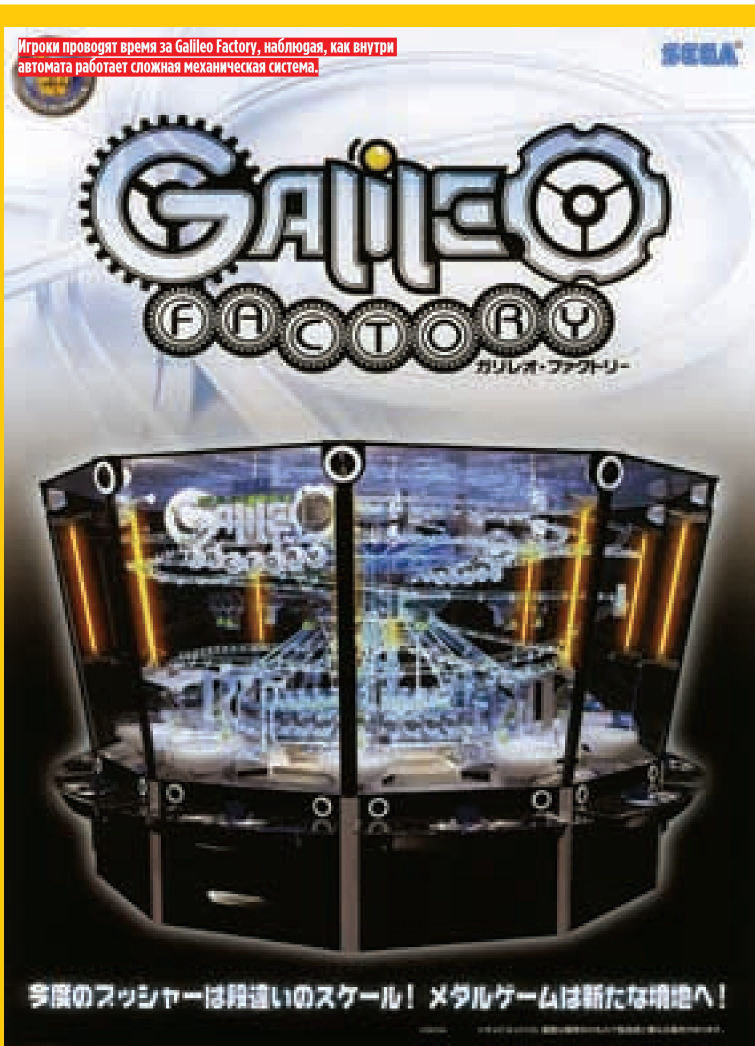
Известно, что впечатляющие рисованные иллюстрации привлекают японцев куда лучше, чем «современная графика» или «динамичный геймплей». Этим который год пользуется Square Enix, а нынче ее художники отдали свои лучшие работы для карт аркадной игры Eternal Wheel.



Nintendo не делает игровые автоматы. Компания лишь продает лицензию, а производством этой машины про Данки Конга занималась Capcom.



Фотографических автоматов типа «пурикура» в Японии великое множество. Теперь – с возможностью отправлять фото на мобильный телефон!



Игроки проводят время за Galileo Factory, наблюдая, как внутри автомата работает сложная механическая система.



Показ этой игры сопровождала музыка из «Пиратов Карибского моря». Обман! На самом деле перед нами машина Pirates of Gappori.



НОВОСТИ MMORPG

1


2


3


4




Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Huxley: бета-тест все-таки начался!

Но, увы, закрытый и только для корейцев...

Скептики, полагавшие, что этого уже никогда не случится, посрамлены! Webzen объявил в Сеуле о начале первой стадии закрытого тестирования долгожданного Huxley (**http://www.huxley.co.kr**) – удивительного сплава онлайнового шутера с RPG.

999 тщательно отобранных корейских тестеров попадут в один из городов игры, где смогут предаться PvP-сражениям. Чтобы игроки не отвлекались на прокачку, все они сразу получат 19 уровень. Им будет доступно приличное оружие и системы защиты, а также дополнительные навыки, по заверениям разработчиков, «не свойственные обычным онлайновым шутерам».

Напомним, что Huxley использует Unreal Engine 3, его сценарная основа – комикс Альдуса Хаксли Brave New World 1932 года выпуска, повествующий о борьбе людей с мутантами и монстрами, возникшими после падения на Землю неизвестных объектов с Луны.

Huxley, ожидавшийся еще в 2006 году, выйдет на PC (март 2008 года) и, по неподтвержденным пока данным, в июне будущего года на Xbox 360.

2 World of Tides: русская EVE Online?

Тестирование не за горами.

Девелоперы из отечественной GDTeam, хорошо известные по ARENA Online, отчитались о положении дел со своими грядущими MMO-проектами. На ранних стадиях разработки находятся постапокалиптическая «8-й день» и киберспортивная CSOnline, а лучше всего дела идут у космической World of Tides (**http://www.worldoftides.ru**). Бета-тестирование этой бесплатной MMORPG, создаваемой по мотивам цикла «Трижды погибший» фантаста Дмитрия Градинара, обещано уже в январе 2008 года. Впрочем, дата выглядит чересчур оптимистичной, учитывая остающийся объем работы и уже сдвигавшиеся сроки выхода (конец 2007 года).

Известно, что в World of Tides будет немало классов, которые разрешено менять по ходу игры. Особенный упор сделан на взаимодействие между игроками – от боевого до экономического. Скажем, разработчики рассматривают вариант с использованием «страхования» геймером своего имущества у других игроков для его возврата при уничтожении корабля. Крафтинг станет одной из самых сильных сторон проекта – нечто вроде коллективной онлайновой забавы.

Управление – нечто среднее между point-and-click и традиционным космическим симулятором. Игроки смогут руководить лишь достаточно крупными кораблями, а всякая «мелочь», вроде истребителей, попадет под управление компьютерного AI.

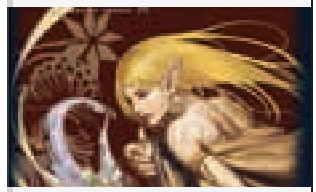
3 Knight Online, или читеры на свободе

Избавит ли от этой напасти новый патч?

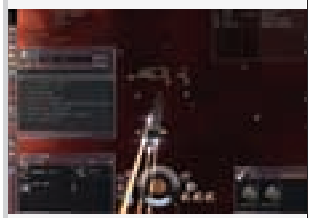
K2 Network объявила, что дополнение Moradon: The Resurrection к бесплатной Knight Online (**http://www.knightonlineworld.com**) с середины сентября активировано на всех игровых серверах.

Для игроков это, прежде всего, означает появление новых земель, однако туда попадут лишь персонажи 35-го и более высоких уровней. Появились и свежие квесты, позволяющие не только улучшить броню и оружие, но и заполучить боевого питомца (ищите Familiar Trainer Kate в Moradon'е). Значительные изменения коснулись и системы получения степеней Рыцарства кланами (Knight System). Теперь в ней целых 3 уровня и 15 подуровней, а для достижения высшего ранга (Royal Knighthood) клану необходимо набрать более 1 млн. Clan Points и вдобавок выполнить сложный квест.

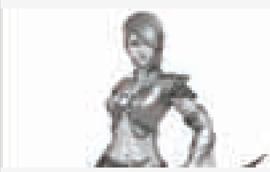
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



5 октября завершился конкурс на лучший комикс Lineage II (http://www.lineage2.com/archive/2007/09/lineage_ii_comi.html). Условия были довольно строгие – кроме собственных рисунков и фотографий, допускалось использовать лишь логотипы и материалы официального сайта, скриншоты из игры, а также стандартный fan-site kit. Призы – каждый на сумму $90-230 – это статуэтки, артбуки, кольца, коллекционные коробки с игрой и прочие мелочи.



После того как 3 сентября у EVE Online случился рекорд – на сервере Tranquility одновременно присутствовало свыше 35 тыс. пользователей – CCP и TransGaming сообщили, что уже очень скоро столь популярная EVE Online (http://www.eve-online.com) будет доступна пользователям операционных систем Linux и Mac OS. Версии для всех операционных систем отличаться не будут, и геймеры смогут играть на одном сервере. Напомним, что пока EVE Online «понимает» лишь Windows, включая, правда, Vista и DirectX 10.



Akella Online подписала соглашение с ведущим австралийским разработчиком Auran о дистрибуции в России выходящей в октябре MMOPvP Fury. Игра сочетает черты MMORPG и FPS, использует великолепный Unreal Engine 3 и представляет собой дуэли на аренах и групповые бои в трех режимах (CTF, FFA и PvP 4x4). Соперников подбирает и сводит между собой специальная внутриигровая служба. В Fury нет классов, персонажам доступно для развития более 400 навыков.

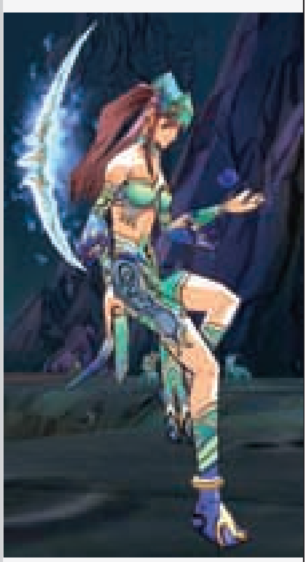
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Разработчики из Flagship Studios вместе с Namco Bandai и Electronic Arts объявили о возможности предварительного заказа своей Diablo-подобной Action/MMORPG Hellgate: London (http://www.hellgatelondon.com). Заплатившие за Founder's offer немалые $149.99 не только попадут на бета-тест, но и получат пожизненный бесплатный доступ в захваченный монстрами Лондон образца 2038 года.



Издатель IGG продолжает кампанию по продвижению бесплатной Martial Arts/MMORPG ZU Online (http://zu.igg.com). После представления гильдий, системы PK и навыков геймерам явили восьмерых боссов – от наделенного магией Shadow Taoist'a, вводящего противников в заблуждение ложными тенями-целями, до драконоподобного Jintha Lord, отличающегося периодическими приступами гнева и способностью наносить в такие минуты фатальные удары.



Увы, судя по всему, новый патч-дополнение не решит основных проблем 10-миллионного населения Knight Online. Это, прежде всего, обилие читеров, перегруженность серверов и великая трудность попадания в игру тех, кто не оплатил премиальное членство. Между тем Knight Online очень привлекателен: как отсутствием каких-либо ограничений для Free2Play игроков, так и великолепными PvP-битвами (Lunar War или Realm vs Realm).

4 Dark Age of Camelot: пригласи Друга 2.0

Каждый пойманный товарищ позволит заметно сэкономить.

Администрация Dark Age of Camelot (**http://www.darkageofcamelot.com**) внесла изменения в «Программу по привлечению новых геймеров» (Bring a Friend Referral Program). Еще недавно бесплатный месяц игры полагался лишь тем, по чьему приглашению в DAoC прибыло три человека. При нынешней невысокой популярности MMORPG это оказалось делом непростым, и условия «Программы» пришлось менять. С середины сентября один бесплатный месяц «стоит» всего 1-го завлеченного в Dark Age of Camelot геймера.

Новые условия распространятся и на тех, кто уже пытался привлечь трех новичков. Если у старателя на счету был хотя бы один реферал – бесплатный месяц, считайте, в кармане.

Записаться в новую программу очень просто. Во время входа в игру в специальном pop-up окошке достаточно указать псевдоним и дать согласие на участие. Теперь каждый новый подписчик, упомянувший ваш ник при регистрации, принесет вам очередной бесплатный месяц.

5 Fury: бета-тестерам подарят $2 млн.

Большие деньги потратят «для поворота голов».

Австралийская Auran Games объявила, что общая сумма призов осеннего турнира Fury Challenge, проводимого с 14 сентября по 7 октября, выросла и достигла $2 млн. Уже сейчас это уже вдвое больше, чем было обещано вначале. Среди спонсоров – Dell, Nvidia, Logitech, Ideazon, IGN/Fileplanet и другие, а сами призы – это PC, видеокарты, игровое время и даже годовой запас энергетических напитков.

Напомним, что Fury (**http://www.unleashthefury.com**) – это бесклассовая MMORPG, полностью «заточенная» под PvP и находящаяся в стадии открытого бета-теста. Релиз Fury, если все пойдет по плану, состоится уже в этом октябре.

«Мы хотим, чтобы игроки оценили наши усилия по созданию лучшей PvP-игры в мире и обратили внимание на Fury», – говорит Тони Хайлиам (Tony Hilliam), гендиректор Auran и, по совместительству, исполнительный продюсер Fury. «То, что мы собрали более $2 млн. для призового фонда Open Beta, демонстрирует нашу уверенность в успехе проекта».

Гораздо менее патетично объясняет необычный размер призового фонда директор по маркетингу Auran Брайан Кук (Brian Cooke): «На рынке, где все внимание приковано к большим именам и крупнейшим издателям, средним компаниям приходится изобретать что-то необычное, чтобы получить свою толику интереса. Пусть не все, но часть геймерских голов теперь точно повернется в сторону Fury!» Это сработало – из-за перегрузки сервера зарегистрироваться на бета-тест Fury в сентябре было весьма хлопотно.

Попытки привлечь внимание игроков крупными призами предпринимались, как минимум, два раза. Но никогда такого не бывало на стадии бета-теста! В 2005 году $1 млн.в качестве приза предлагала Majesco Entertainment, продвигая тогда свой экшн Advent Rising на платформу Xbox. В том же году Gamasoft и PlanetWide Games предполагали разыгрывать среди подписчиков RYL: Path of the Emperor по $250 тыс. ежегодно (всего – $1 млн.), пытаясь таким образом сравняться по числу геймеров с конкурентами (World of Warcraft, Everquest 2 и City of Heroes). Заметим, что оба раза денежные инициативы тихонько сошли «на нет» и обещанных миллионов геймеры так никогда и не увидели. Будем надеяться, что Auran свое обещание все-таки выполнит. СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

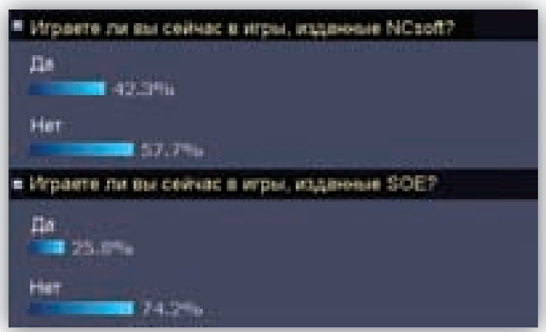
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.0
Darkfall	http://www.darkfallonline.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0

Опрос общественного мнения



Несомненно, есть европейская «школа» MMORPG, а есть – корейская. Первую представляет, как ни странно, японская Sony Online Entertainment с вполне себе европейскими хитами – EverQuest I/II, Star Wars Galaxies или грядущей Gods and Heroes: Rome Rising.

Вторую, естественно, корейский издатель NCsoft с мегахитами Lineage II, Guild Wars или грядущим Aion.

Бытует устойчивое мнение, что правильные «европейские» MMORPG любят больше утомительных «корейских». Но голосование геймеров показывает, что это далеко не так. Сопоставьте два опроса, и вы поймете, что азиатские игры NCsoft имеют почти вдвое больше верных сторонников (42.3%), чем европеизированные продукты SOE (25.8%).

Источник: MMORPG.com, опрошено 7 321 человек.

5



Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Теперь вы можете наблюдать за полетами близких людей и знакомых в реальном времени и с почти реальной 3D-графикой.

1



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Самолеты в Интернете

Картографический сервис Google «Планета Земля» (**http://earth.google.com**) совместно с американской онлайновой службой Fboweb.com предложили новую услугу – наблюдение за перемещением авиалайнеров в любой точке планеты в почти реальном времени (предусмотрено 5-минутное запаздывание для защиты от террористов). Помимо географического положения самолета пользователь узнает еще немало полезного – скорость полета (в узлах), высоту (в футах), время до завершения рейса, информацию об аэропортах вылета и назначения, а также получает справки из «Википедии» о населенных пунктах по маршруту следования.

Воспользоваться услугами Fboweb.com достаточно просто. Прежде всего, скачайте и установите клиентскую часть Google «Планета Земля» (**http://dl.google.com/earth/client/branded/redirect/Google_Earth_BZXV.exe, 15 Мб**). Теперь достаточно зайти на страничку сервиса Fboweb.com, выбрать аэропорт или авиакомпанию и нажать кнопку Track in 3D! На компьютер загрузится файл понятного для Google «Планета Земля» формата KML. Двойной щелчок по скачанному файлу позволит начать 3D-наблюдение за полетами. Помимо текущих рейсов Fboweb.com предлагает к просмотру и маршруты, завершившиеся, к сожалению, катастрофами (ищите на **http://www.fboweb.com/antest/ge/intro.aspx?old=1**).

В бесплатной версии сервиса Fboweb.com есть ограничения. В частности, представлены в основном американские авиакомпании, из отечественных авиаперевозчиков имеется лишь «Аэрофлот». Но и это уже неплохо.

Новый способ заработать?

В начале сентября интерактивное творческое агентство E-generator при поддержке компании «Финнам» запустило необычный проект – «Агентство Особых Поручений» (**http://porucheno.ru**).

Суть нового сервиса – «выполнение поручений Заказчика в регионах, удаленных от места его фактического нахождения». Говоря проще, зарегистрировавшись Заказчиком, вы можете через Сеть нанять человека («агента»), который выполнит ваше поручение в том месте, где вас сейчас нет.

И наоборот, вы, в роли агента, за вознаграждение поработаете на Заказчика. Заметим, что средний размер «стандартного вознаграждения» составляет $30 (760 руб.). Столько возьмут с Заказчика, например, за встречу человека на вокзале и проводы до места назначения. Более сложные услуги, понятное дело, дороже.

Неплохо? Тогда несколько слов о сложностях использования нового сервиса «агентами». Стать «агентом» совсем непросто – ненадежные исполнители отсекаются. Заветный статус можно получить либо по рекомендации лица, уже являющегося агентом, либо выступив в качестве Заказчика, а затем самостоятельно запросить статус агента. Наконец, себя можно проявить в родительском проекте E-generator.ru (**http://e-generator.ru**) и заработав, таким образом, нужную репутацию.

Теперь о грустном. Проект, конечно, только начинает развитие, но присмотритесь к таким цифрам. На момент написания этих строк на сайте было зарегистрировано 353 агента из 155 городов. А вот заказов на все эти сотни исполнителей было… лишь два.

Лучший блог-хостинг Рунета

В московском киноконцертном зале «Октябрь» прошло интерактивное ток-шоу «Первый после блога» (запись – **http://www.dp.ru/msk/blogsvideo**). Участники обсудили вопрос монетизации блогов: первый опыт продаж рекламы в блогах, бонусы авторов дневников от сотрудничества с рекламодателями и т.п. По окончании мероприятия его ведущий Сергей Стиллавин объявил лучший блог-сервис Рунета, по результатам голосования как участников шоу, так и посетителей сайта dp.ru:

1. 5330 голосов – Блоги@Mail.ru
2. 5067 голосов – LiveJournal
3. 3015 голосов – LiveInternet
4. 2369 голосов – LovePlanet.ru
5. 2016 голосов – Diary.ru
6. 621 голос – Рамблер Планета

Эти данные вы можете сравнить со статистикой «Яндекса» по отечественным блогам, приводимой на этом же развороте.

Русское ТВ 2.0?..

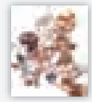
На телеканале ДТВ стартовал совместный проект компании АТВ («Авторское телевидение») и видеосервиса Rutube.ru (**http://rutube.ru**). По всем признакам, это первая в России реализация формата ТВ 2.0, то есть телевидения, содержимое для которого поставляют сами телезрители.

«Работать» новинка должна так. Зрителям тележурнала «Экстра» (**http://www.atv.ru/extradtv**), выходящего в будни в 20:30, предложено размещать видеосюжеты на Rutube.ru. По итогам ежедневного рейтингового голосования лучшие из них попадают прямиком в телеэфир. В результате может получиться, что видеоролик окажется на экранах миллионов телезрителей прямо в день съемки. Остается надеяться, что минимальная фильтрация отснятых зрителями материалов все же будет проводиться.

Это уже второй онлайновый телевизионный проект телекомпании АТВ (первым в 2003 году был Politx) с использованием новейших сетевых технологий в традиционном телевидении. Rutube.ru пока выступает лишь в роли агрегатора пользовательского видеоконтента, но в будущем партнеры собираются проводить прямые телевизионные включения из разных уголков мира с использованием Интернета. Естественно, с организацией обратной видеосвязи с телезрителями.

БЛОГОСФЕРА

«Сообщество любителей Рагнарок Онлайн»
http://community.livejournal.com/raggame_ru



Кому читать/писать:
тем, кто увлечен, что-то не понял или ищет партнеров по RO.

Если вы играете на русском сервере «Рагнарок Онлайн» – запишитесь в это коммьюнити. Тут, похоже, собрались настоящие мастера, для которых сохранение баланса в игре важнее быстрого развития за реальные деньги (читайте обсуждение отмены обязательной абонентской платы). Если же вы не играете в RO, все равно заглядывайте сюда – участвуйте в конкурсах или читайте рассказы о приключениях в Рагнароке. Коллективный блог существует 2-й год, участников в нем примерно 400, читателей – столько же. Это немного. Но вот обилие комментариев поражает – от 10 до 60 штук к каждой записи. Очень общительные поклонники у «Рагнарок Онлайн»…

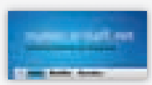
«Почти даром»
http://community.livejournal.com/po4ti_darom



Кому читать/писать:
тем, кто готов избавиться от ненужной вещи, но немного жадничает.

В прошлом номере мы рассказали об очень полезном, на наш взгляд, ЖЖ-комьюнити «Отдам даром». В его основе лежит очень простая идея. Если хотите избавиться от ненужной вещи даром, то пишете в этот коллективный блог, и вещь исчезает – самовывозом или как-то иначе. Но, вот беда, у «Отдам даром» очень строгие правила и вознаграждение за отдаваемую вещь просить ни прямо, ни намеками нельзя. Иначе – бан! «Почти даром» – это выход для тех, кто хочет что-то отдать, но… просто жаба душит отдавать совсем «за так». В более вольном «Почти даром» примут тех, кого прогнали с «Отдам даром» за выпрашивание шоколадок, пива или сигарет. В этом «почти альтруистичном» коллективном блоге разрешено просить что-то взамен, но в разумных пределах (максимальный эквивалент – 100 руб.). Запомните: ни в коем случае не равную стоимость и – ни под каким видом – сами купюры! Деньги тут табу, за них – бан. В остальном все как на «Отдам даром», только народа тут поменьше. Дневник читает более 1300 человек, а записей накопилось около 1800.

«Мой Mac»
http://mymac.slaff.net



Кому читать/писать:
тем, кто сменил ориентацию и стал «свитчером».

Пожалуйста, не путайте: «свитчер» – это не «свингер», никакой связи с сексом тут не прослеживается! «Свитчером» чаще всего называют бывшего поклонника PC, решившего переключиться на другую платформу. В данном случае – на Apple Macintosh. Проживающий в Аргентине бывший калининградец Вячеслав (Slaff) – один из немногих блоггеров, кто ведет свои записи в stand-alone блоге на собственном домене, а не на общедоступных блог-хостингах, вроде ЖЖ и LI. Slaff уже пережил «переезд» на новую платформу и теперь рассказывает новичкам о тонкостях любимой Mac OS, новых программах, предлагает решения проблем, непременно возникающих при смене платформы.

Обратите внимание, Slaff трактует понятие «платформа» очень широко. В его блоге вы найдете заметки обо всех изделиях Apple: от компьютеров, Mac OS X и утилит для нее, до культовых iPhone, iPod и сервисе iTunes.

Go

Мини-игры. Наш выбор

СЕГОДНЯ МЫ ИССЛЕДУЕМ ОСОБЫЙ ВИД МИНИ-ИГР – ФЛЭШКИ, ЧЕЙ СЦЕНАРИЙ, МЯГКО ГОВОРЯ, ИДЕТ ВРАЗРЕЗ С ОБЩЕПРИНЯТЫМИ НОРМАМИ ПОВЕДЕНИЯ, А ТО И НАРУШАЕТ МОРАЛЬНЫЕ ТАБУ. КОНЕЧНО, РЕЧЬ НЕ О ПОРНОГРАФИИ И САДИЗМЕ. НО ЕСЛИ ВЫ ЗАЩИТНИК ЖИВОТНЫХ ИЛИ ПУРИТАНИН, ТО ЛУЧШЕ ПРОЛИСТНИТЕ СТРАНИЧКУ…

CAT-A-PULT

http://www.roughoat.com/games/cat-a-pult.htm

Не любите кошек? А умеете ли вы их готовить?.. Эта флэшка для тех, кому за 18 и кто, как минимум, равнодушен к хвостатым пушистикам. Цель забавы – катапультировать кисок, стараясь попасть снарядом в отверстия на стене. За попадание дается бонус. Промах – и на стене кровавая клякса…



SOAKAMON

http://www.alexburke.ca/diversions/estudio/soakamon.swf

Али бросается в нас шариками с жидкостью. Мы кидаемся в ответ. При близком рассмотрении оказывается, что далеко не все шарики наполнены водой. Мерзкие желтые шары (piss-balloon) наносят больший урон, поскольку содержат… мочу. Это, несомненно, повышает желание увернуться!



SQRL GOLF II

http://www.miniclip.com/games/sqrl-golf-2/en

Очень похоже на гольф – газон, флажок, лунка, стойка для мячика. Но вместо мячика… милые белочки-«пилоты». Выбираете зверушку, берете и… насаживаете на стойку. Стреляем бельчонком, нажав на пробел в момент, когда «сила удара» совпала по цвету с треугольником вверху экрана.



THE ARMCHAIR GAMES

http://www.thearmchairgames.tv

В этой промо-флэшке от Sony есть шанс выиграть отменный приз – HD Ready 32" ЖК-телевизор Bravia. Для этого надо стать лучшим в мире, в игре ведется глобальный учет рекордов. Соревнуемся в 5 дисциплинах – от прыжков в длину на диван до расстрела мешающих нам зрителей пиццей.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 62 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(59 тыс. записей/день, -5 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(56 тыс. записей/день, +5 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(18 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(9 тыс. записей/день, +1 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(3 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

Вторая молодость Winamp'a

Разработчики из Nullsoft выпустили бета-версию своего некогда сверхпопулярного мультимедийного плеера Winamp 5.5 (**http://www.winamp.com**). Финальный релиз этой программы намечен на 10 октября этого года, когда будет праздноваться десятилетний юбилей одного из старейших программных плееров. Это неплохой подарок для поклонников Winamp'a, если принять в расчет сделанные несколько лет назад заявления Nullsoft о приостановке дальнейшего развития утилиты.

Как отмечает портал «Компьютера-онлайн» (**http://www.computerra.ru**), наибольшей популярностью всегда пользовалась вторая версия плеера. Впоследствии была выпущена и третья, полностью переработанная, но пользователи приняли ее весьма прохладно. Последним крупным обновлением стала пятая версия Winamp, совместившая в себе функциональность второй и нововведения третьей.

В версии 5.5 разработчики обещают появление нового унифицированного пользовательского интерфейса с поддержкой обложек альбомов, а также автоматический генератор «умных плейлистов», знакомых пользователям iTunes. Так же в новом Winamp'е появится функция Media Monitor, автоматически составляющая плейлисты из композиций, перечисленных на любой веб-странице. Из менее принципиальных нововведений отметим Smart Search (браузер с функцией «умного поиска» и удаленным доступом к личной музыкальной библиотеке по Сети), а также управление из Winamp'a музыкальной библиотекой плееров iPod.

Упакованные вирусы: 100%-й защиты нет

Независимые аналитики из Anti-malware.ru (**http://www.anti-malware.ru**) завершили очередной крупный тест антивирусов 17 производителей. Популярные в России средства защиты проверялись на способность выявлять 8 вредоносных программ, которые на этот раз модифицировали с использованием 21-го вида самых свежих «упаковщиков» вирусов. Напомним, что упаковщик – это своего рода архиватор исполняемого файла. Простейший пример – самораспаковывающиеся ZIP или RAR архивы, их распознают все антивирусы. Помимо них существуют десятки других архиваторов, и если такой упаковщик не поддерживается вашим антивирусом, то вредоносная программа легко обойдет защиту. Конечно, рано или поздно антивирусная компания добавит в базу данных по-новому упакованный вирус, но время-то уже будет упущено…

Поучительные результаты исследования вы найдете на **http://www.anti-malware.ru/index.phtml?part=tests&test=packers_test1**. Увы, но ни один из антивирусов не смог обеспечить 100%-го распознавания червей, троянов и вирусов, попадающих к нам из Интернета или через электронную почту. Лучше всех (с 81% результатом) с заданием справились Kaspersky Anti-Virus 6.0 и F-Secure Anti-Virus 2006. 76% угроз распознали BitDefender 9 и Dr.Web 4.33. И, наконец, на третьем месте оказался NOD32 2.5 (57%). Увы, но продукты таких известных компаний, как McAfee, Avast!, Symantec или Panda, смогли выявить не более 5-10% упакованных вирусов. А авторитетный Trend Micro PC-Cillin 2006 и украинский UNA 1.8 и вовсе показали «результат» в 0%… СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 7.0

«ЛЕГЕНДА: НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ»

ЖАНР:	Tactical MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	IT Territory
ОНЛАЙН:	http://www.dwar.ru

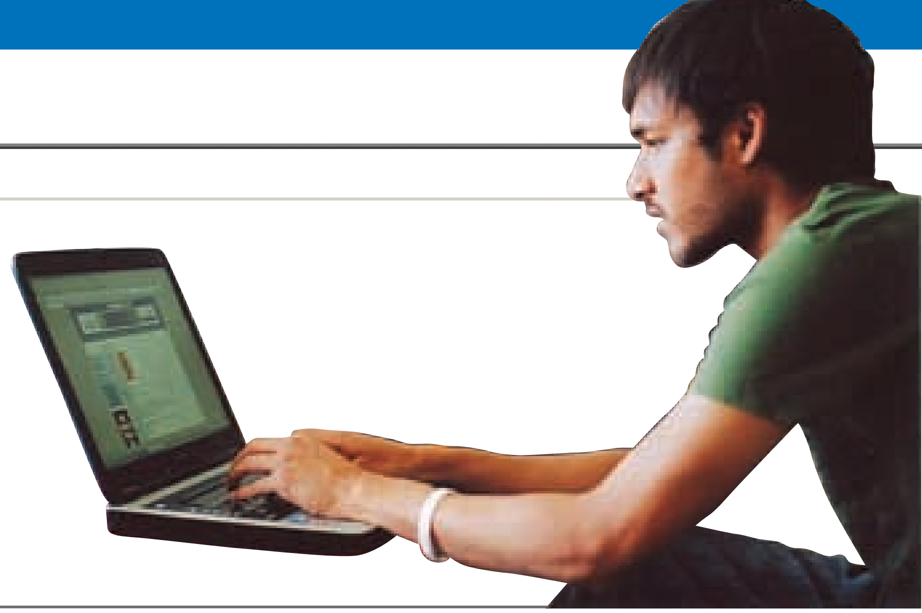
Кто стоит по популярности сразу за «Ареной Онлайн» и «Бойцовским Клубом», но перед Timezero, Neverlands и Carnage? По данным Рейтинг@Mail.ru, на твердом третьем месте «Легенда: Наследие Драконов», с вполне весомыми 255 тысячами посетителей в месяц. «Легенда: Наследие Драконов» – это мир Фэо, где обитают две враждующие расы: магмары и люди.

Разработчики гордятся новой системой боя, которая, по их словам, и есть главное отличие «Легенды» от других браузерных MMORPG. Новизна в том, что действия персонажа в бою анимированы, а потому их результат – нагляден. Как и во «взрослых» MMORPG, мы видим на экране компьютера бой, а не фантазируем о нем, вчитываясь в логи. Более того, одежда и оружие, одетые на персонажа, меняют его внешний вид не только в окне «Информация о персонаже», но и во время боя. Чтобы понять, что за соперник перед вами, достаточно его внимательно осмотреть. «Легенда» все еще на стадии развития, однако уже сейчас хватает доспехов и оружия, в том числе сетовых, чтобы разнообразить внешний вид и ускорить «раскачку» персонажа. Бой в «Легенде» и прост, и сложен. С одной стороны – интуитивно понятный новичку интерфейс. С другой – приличный набор приемов, суперударов и боевых возможностей, зависящих от класса персонажа (всего их 7), уровня, экипировки и использованных эликсиров и снадобий. Все это делает битву захватывающей, а ее результат зависит не только от удачи, но и от правильной последовательности действий.

Еще один интересный момент – групповое прохождение специальных уровней (instances), где, убив боссов, можно получить редкие и уникальные вещи. Внутри одной расы (фракции) доступны три вида боев: дуэли («один на один»), групповые бои («команда на команду») и хаотический бой (единый список участников боя автоматически делится на две группы). Сражаться с другой расой можно, лишь покинув пределы родного города – почти везде, кроме крупных городов, принадлежащих одной из фракций, разрешено свободное нападение на расовых противников. Квесты пока далеки от законченности. Разработчиками обещано изрядное количество «квестовых» NPC (Non-Player-Character), как в больших городах, так и в некоторых других местах. Так же заявлено, что часть квестов будет нелинейной и непростой для прохождения. Еще одна обещанная опция – возможность завести питомца для помощи в бою. В «Легендах» существует добыча ресурсов (навыки Геолог, Травник и т.п.) и их переработка. Есть и торговля – между игроками, в магазинах и на аукционах. Нужды экономики обслуживают три вида монет: медные, серебряные и золотые. Соответствующий платный сервис позволяет приобрести рубины или бриллианты (1 бриллиант – около 30 руб.), которые можно обменять на игровые деньги или заказать персональный аватар (1000 бриллиантов), подарок (100) и т.п. Игра доступна как в браузерной, так и в клиентской версии, расход трафика 2-3 Мбайт в час.

Address СИ://ОНЛАЙН/САЙТЫ ДЛЯ ГЕРОЕВ

Сайты для героев





Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 «Просто и стильно» – так можно описать как дизайн «Геройского уголка», так и его наполнение.

2 Аскетичные странички пятой части игры на сайте Nival Interactive…

3 Антидизайн главной страницы официального англоязычного ресурса сериала HoMM.

4 Умиротворяющий глаз своей зеленой гаммой Heroes Portal – место сбора отечественных поклонников дуэлей.

Вопреки мнениям законченных скептиков, постсоветская игроиндустрия в последние годы явно «на коне». Перечислять успешные проекты долго, ведь их действительно много. Особенно приятно, что отечественных разработчиков оценили не только «здесь», но и на Западе. Подтверждается это и тем, что всемирно известный издатель-гигант Ubisoft доверил создание Heroes of Might & Magic 5 именно русской команде – Nival Interactive. Последняя справилась с задачей успешно, выковала несомненный хит и вовсю трудится над дополнением, призванным расширить и улучшить легендарную Вселенную.
Если от этой «новости» у вас тут же начался информационный голод по HoMM, не переживайте: сейчас мы подскажем ресурсы, на которых его можно немедленно утолить.

Официальные странички – не всегда для проформы

По традиции, начнем с официальной резиденции Might & Magic (**http://mightandmagic.uk.ubi.com**). Как гласит известная поговорка – «встречают по одежке, а провожают по уму». Увы, внешне ресурс неопрятен. Наплывающие друг на друга пункты меню, мешанина из кнопок, мелкий шрифт, неудобный интерфейс – поводов посетовать на дизайнеров хватает.
Идем дальше. Новостной блок пополняется свежими заметками не так часто, как хотелось бы, – максимум пару раз в месяц, да и содержат они мало полезного: горстку скриншотов, видео низкого качества и прочую ерундистику.
Впрочем, если копнуть официальный сайт поглубже, то там обнаруживается три интересных места. Файловый раздел (**http://mightandmagic.uk.ubi.com/downloads.php**) отнюдь не пустует, скачать можно не только трейлеры и картинки из Heroes of Might & Magic 5, но и обои для рабочего стола, местами – просто изумительные. Еще, что важно, патчи есть для разных версий игры, и они, понятное дело, не встанут поверх нелегальных копий. В Энциклопедии (**http://mightandmagic.uk.ubi.com/encyclopedia.php**) в ближайшее время должны появиться горы информации о зданиях, героях и событиях этой вселенной, но пока раздел пустует…
На форуме (**http://forums.ubi.com**) жизнь бурлит, словно перегретый чайник. Зарегистрированных пользователей – вдумайтесь! – около 630 тысяч! Число просто ошеломляющее – недаром здесь постоянно кипят жаркие дискуссии на любые темы. За всеми, честно говоря, почти невозможно уследить.
Провожая «по уму» официальный сайт, нельзя не отметить: полезные и весьма посещаемые «штаб-квартиры» встречаются далеко не у каждой игры.
На сайте Nival Interactive обнаружилась специализированная страничка (**http://www.nival.com/homm5_ru**), посвященная Heroes of Might & Magic 5 и ее дополнениям. Что важно – на русском языке. Новости ничем не примечательны, файловый раздел (**http://www.nival.com/homm5_ru/files**) имеет почти такое же наполнение, как на англоязычном официальном сайте, а информация, например, о специальных возможностях существ (**http://www.nival.com/homm5_ru/5060/3857**), не слишком-то полезна. Фанаты давно в курсе, новичкам же это неинтересно. Единственное, что можно похвалить, – все тот же форум (**http://forum.nival.com/rus**). На момент написания статьи только в разделе обсуждения HoMM 5 было написано около 115 тысяч сообщений – для отечественного ресурса цифра убедительная. Короче, игры у Nival'a получаются куда лучше, чем сайты.

Героям на заметку

Среди великого разнообразия сайтов о Heroes of Might & Magic 5 для обзора мы отобрали самые яркие «звездочки». Но в Сети есть еще немало интересного, без этих ресурсов наш обзор будет неполным:

http://ru.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_Might_and_Magic – полная история сериала «Герои Меча и Магии». Браво, «Википедия»!
http://celestialheavens.com – все (карты, моды, патчи…) обо всех HoMM (английский).
http://demilich.250x.com – на любителя: литературное прохождение HoMM.
http://www.heroesofmightandmagic.com – бесспорно, самый информативный (по всем версиям игры!..), но, увы, англоязычный сайт.

By gamers – for gamers

Перейдем к неофициальным ресурсам. Первым делом хочется упомянуть профессиональный «Геройский уголок» (**http://heroes.ag.ru**). Прекрасный внешний вид и потрясающее наполнение – это лишь часть хвалебных эпитетов, относящихся к этому сайту.
Просто перечислим основные достоинства. Здесь есть куча дополнительных игровых карт (**http://heroes.ag.ru/heroes5/maps**), часть из которых, пожалуй, даже превосходит те, что созданы разработчиками. Новостной блок – самый что ни на есть оперативный, о лучшем и не мечталось. Для закоренелых фанатов проводятся «геройские» турниры, в которых, правда, новичкам делать нечего. В файлохранилище можно найти уникальную утилиту для просмотра зависимостей между умениями (Skills) и способностями (Abilities) героя. Теперь – общение. Форум настолько посещаемый, что найти нужные темы вручную почти невозможно. Тем не менее, изучив список интересных обсуждений (**http://heroes.ag.ru/heroes5/forum**), вы наверняка отыщите желаемое. А еще здесь есть генератор случайных карт! Не будем спорить, рукотворные изделия скроены куда качественней. Но рано или поздно каждому геймеру их перестает хватать – надо же как-то развлекаться после этого ужасного момента?
Heroes of Might & Magic Portal (**http://www.heroesportal.net**) об-

1



2







ладает схожими достоинствами. Множество справочных материалов, турниры для всех желающих, оперативный новостной блок, содержащий информацию даже о «Героях Мальгримии» (не знаете, что это? Читайте на портале…). Вообще, главная «фишка» этого ресурса – организация дуэлей между пользователями, бои тут буквально поставлены на поток. Договариваться о битвах лучше всего в «Таверне» (**http://www.heroesportal.net/tavern**) – именно там, не без воздействия хмеля, настоящие герои легко соглашаются на кровопролития.
Ресурс Heroes World (**http://www.heroesworld.ru**) привлекателен, в первую очередь, тем, что на нем полно подробной информации о предыдущих частях игры, которые до сих пор остаются очень популярными (да что говорить – у автора текста по сию пору стоят HoMM 4). Более того, HoMM 1-4 горячо обсуждаются на форуме, что само по себе необычно, учитывая возраст проектов. Сам форум (**http://forum.heroesworld.ru**) – место оживленное: 8 тысяч пользователей, 100 тысяч сообщений. Приятно, что собеседники, как правило, ведут себя в отношении новичков вежливо – наездов на «тупящих нубов» почти нет. Среди материалов особо отметим самую, пожалуй, богатую «Библиотеку» (**http://www.heroesworld.ru/library.php?section=heroes5**) с описаниями артефактов, юнитов, заклинаний и прочих важных вещей. Любители одежды в стиле HoMM наверняка обрадуются круглосуточно работающей лавке (**http://www.heroesworld.ru/shop.php**), в которой путник может купить стильные футболки по вполне приемлемым ценам. Наконец, желающие «потрепаться в своем кругу» просто обязаны посетить чат (**http://forum.heroesworld.ru/chat.php**) – тут собираются сплошь Герои.
Напоследок – лучшее в Рунете картохранилище Heroes of Might & Magic (**http://www.hommportal.ru**). Одних только карт (**http://www.hommportal.ru/maps.php**) на момент написания обзора было 2720 – представляете, сколько времени потребуется, чтобы поиграть на каждой из них? Уточним, что речь, конечно же, идет об уровнях, созданных для каждой из пяти частей сериала.
Местная Таверна (**http://www.hommportal.ru/tavern**) поражает живостью – эль распивают уже почти 14 тысяч пользователей, которым принадлежит 200 тысяч реплик. Правда, Герои здесь по-настоящему крутые – нет-нет да и нападут на какого-нибудь новичка, малосведущего в тонкостях игры, так что общаться тут надо осторожно. СИ

Открытые бета-тесты октября

ЛУЧШЕ НЕ СПРАШИВАЙТЕ, ПОЧЕМУ ПЕРСОНАЛ РУБРИКИ ОНЛАЙН С ГРОМАДНЫМ ТРУДОМ ПРОБИЛСЯ В БЕТА-ТЕСТ «ЧИСТО КОРЕЙСКОЙ» ИГРЫ. НЕ ЗАДАВАЙТЕ И ДРУГИХ ГЛУПЫХ ВОПРОСОВ! НАПРИМЕР, ЧЕМ ХОРОШ ГЕЙМПЛЕЙ ИЛИ СЮЖЕТ ЭТОЙ САМОЙ BEVA ONLINE (HTTP://WWW.BEVAONLINE.COM)? ПРОСТО ВЗГЛЯНИТЕ НА СКРИНШОТ И ПРИМИТЕ ВЕРНОЕ РЕШЕНИЕ. НЕ ГОЛОВОЙ, КОНЕЧНО ЖЕ, А СЕРДЦЕМ…
ОСОБО НАСТОЙЧИВЫХ, КОГО НЕ ВОЛНУЮТ ЖЕНСКИЕ ПРЕЛЕСТИ, КТО НЕ ПОНИМАЕТ ИЕРОГЛИФЫ И НЕ УМЕЕТ РЕГИСТРИРОВАТЬСЯ ЧЕРЕЗ АНОНИМАЙЗЕР, МЫ ПОШЛЕМ НА ТЕСТИРОВАНИЕ ДВУХ БРУТАЛЬНЫХ АРКАДНО-ФАЙТИНГОВЫХ ПРОЕКТОВ. НЕСОМНЕННО, ИНТЕРЕСНЫХ, НО НЕ ТАКИХ ВОЗБУЖДАЮЩИХ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Lunia: Record of Lunia War

На дворе 2007 год, а отправившаяся завоевывать мир Lunia (**http://global.lunia.com**) представляет собой морально устаревшую смесь 2D-ландшафтов и 3D-персонажей, мобов и NPC. Плюс посредственная и какая-то дерганая анимация – несмотря на применение загадочной Animatic Cinema System.
Напомним, что из популярных сегодня игр смешанная 2D/3D-графика используется лишь в Ragnarok Online (дата старта – аж 2002 год). Но там, правда, все «наоборот»: пейзажи создаются с помощью полигонов (3D), а игровые персонажи, мобы и NPC рисуются спрайтами (2D).
Конечно, первым делом в голову закрадывается нехорошая мысль, мол, Lunia, разработка которой началась еще в 2003 году, это слегка измененный и запоздавший с рождением года на три-четыре клон первого RO. Сомнения усиливает и страна происхождения (Южная Корея), и, несомненно, нынешний «ареал обитания» – Япония, Тайвань и Корея. Теперь, после появления английского клиента, к ним присоединились Европа и США.
Впрочем, достаточно подозрений. У Action MMORPG Lunia есть достоинства, благодаря им ее открытый бета-тест и попал в обзор. Во-первых, приличное число ударов и комбо, управляться с которыми удается всего тремя клавишами – благодаря Arcade Action Control и… командной строке!
Из других плюсов – в бете уже доступны три из шести классов, имеющихся в корейской версии. Все персонажи четко разложены разработчиками из Allm «по полочкам». Рыцарь (Knight) – строго для забредших в Lunia поклонников файтингов (ау, Tekken и Virtua Fighter). Лекарь (Healer) – для тех, кто хочет не только быть вспомогательным персонажем, но и – держитесь за стул – преуспеть в PvP! И, наконец, Маг (Wizard) – настоящий Damage dealer, адресованный ролевикам и сторонникам дистанционного боя. Вне игры пока Summoner (Заклинатель монстров), Thief (Stealth-персонаж) и высокоуровневый Lime.
Оригинальна и система PvP. Предусмотрен не только переключатель PvP-режима и специальная Арена, но и возможность создавать собственные «Комнаты для Поединков» (Standby Room). В них вы можете проводить дуэли и поединки «команда на команду» (до 4х4). Учтите, автоматического боя нет – все удары надо наносить, давя на клавиши.
Игровой процесс – отдельная песня. Lunia имитирует консольные аркады, так что действие состоит из уровней (Stages), которые надо проходить один за другим. Разработчики называют такой геймплей «arcade RPG».
Клиентская часть Lunia имеет типичный для таких игр размер – 732 мегабайта. Требования к «железу» – Pentium 4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не хуже GeForce FX5200, скорость доступа от 56 Кбит/с.
Из двух серверов, Soldin и Foriel, призываем выбрать первый. Там и лаги для нас поменьше, и русскоговорящие игроки уже попадаются (пока замечены двое).

Metin2

Издатели из G4BOX определили жанр подопечного проекта Metin2 как FPS/TPS/MMORPG. В общем, все, что есть привлекательного, хорошо перемешано и свалено в одну кучу. Плюс – особо почитаемая многими бесплатность доступа. Естественно, корни у Metin2 корейские – разработчиков Ymir Entertainment и оригинальный проект желающие найдут по адресу **http://metin2.co.kr**. Что же мы имеем в тестируемой английской версии Metin2 (**http://www.metin2.us**)? Массовые сражения на 300+ участников, 4 класса, 8 основных профессий, верховых животных и три Королевства (подданство можно менять неограниченное число раз – были бы деньги). Из сонма подобных онлайновых игр Metin2 выделяют всего несколько особенностей – развитая боевая система, разнообразные PvP/GvG/RvR режимы и хитрая система взаимоотношений внутри гильдий (кланов).
Главная фишка боевки Metin2 – возможность наносить урон одновременно всем противникам в пределах зоны поражения. Именно поэтому мобы этой MMORPG ходят только стаями.
Еще один интересный для тестера аспект – временный полиморфизм (Polymorph), присущий всем классам. При наличии особых камней, собранных с убитых мобов, персонаж может превращаться в волка, медведя и т.п., сохраняя человеческие умения, утрачивая речь и приобретая звериные навыки. В зверином обличье мы получаем отличный бонус – разрешение безнаказанно PK-шничать, не теряя вещей при смерти и не портя карму!
Гильдии выясняют отношения в трех режимах – 30-минутных поединках (Field Battle), на Аренах (до набора 100 очков) и, конечно же, в Capture The Flag (10 раз отбить и доставить вражеский флаг на базу). В RvR-битвах и индивидуальном King mode (лучший игрок объявляется Королем, что дает бонусы сражающейся нации) бета-тестеры, надо думать, разберутся самостоятельно. Ну а если надоест сражаться, то можно порыбачить или заделаться шахтером.
Системные требования Metin2 весьма скромны – любой процессор с частотой 0,8-1,5 ГГц, 128-512 Мбайт RAM и акселератор не древнее Radeon 8500 или Geforce3 Ti. Игровой клиент по нынешним меркам компактен – 450 Мбайт. При этом картинка на мониторе отторжения не вызывает – она лишь немного хуже образцовой для корейских MMORPG графики Lineage II. СИ







1 О сюжете Lunia нам поведают видеовставки, появляющиеся после PvM-боев (Player vs Monster) в специальных квестовых локациях (Stage). А об аркадах напомнит то, что на прохождение 1 Stage дано всего 3 жизни.

2 Metin2 – это клановые войны, красочные PvP-битвы и необычные трансформации персонажей-оборотней. Все это в версии, пригодной для старых и слабых PC.

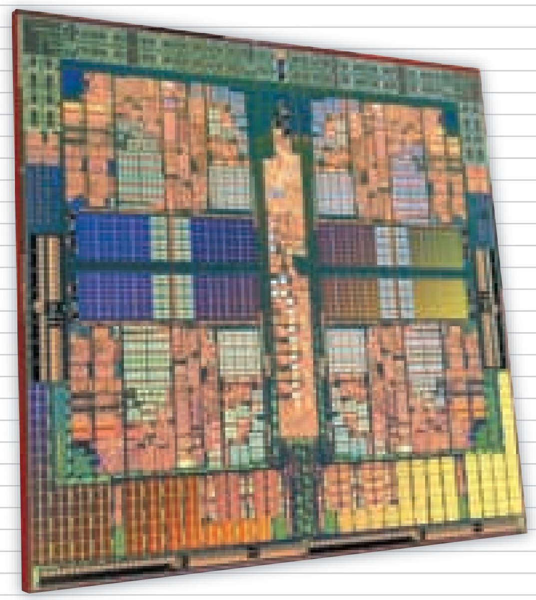
3 BEVA online расшифровывается как Beach Volleyball online. Соответственно, геймеры и геймерши предстают пред нами почти голыми. Эльфийки Lineage II нервно курят в сторонке…

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

Мы уже достаточно много писали о подготовке компании AMD к выпуску новой серии процессоров, которые должны будут заменить устаревшие во всех отношениях Athlon. Напомним, что во втором квартале 2008 года нас ожидает новый виток эволюции в виде четырехъядерных процессоров AMD Phenom X4. Однако этим набор моделей ограничен не будет. Помимо них и младших двухъядерных AMD Phenom X2, стоит ожидать и трехъядерные решения, которые будут создаваться на базе Toliman. Если говорить о характеристиках, то они будут схожи с уже заявленными ранее параметрами процессоров линейки. Ведь фактически AMD Phenom X3 является таким же четырехъядерным процессором, но с одним отключенным ядром. Такие решения будут также совместимы с разъемом Socket AM2+ и оснащены контроллером памяти DDR2, 512 Кбайт кэш-памяти второго уровня и разделяемой L3-памятью объемом 2 Мбайт. По мнению маркетологов, вышеупомянутые процессоры будут интересны пользователям благодаря нестандартному подходу к реализации и расширят модельный ряд.





ПРОФИ

Долгое время линейка графических адаптеров ATI Radeon HD 2000 была представлена всего несколькими моделями и не менялась. Однако совсем недавно на сайте компании HIS проскользнула информация о том, что в ближайшем будущем возможно появление видеокарты HIS Radeon HD 2000 Pro. И вот уже сейчас тот же ресурс предлагает пользователям ознакомиться с характеристиками этого устройства. Интересно, что HIS Radeon HD 2000 Pro практически ничем не отличается от самой мощной на сегодняшний день платы в серии. Производитель только лишь понизил частоты на памяти и процессоре до уровня 600/1600 МГц. Если кто-то обеспокоен количеством конвейеров, то спешим обрадовать – число их останется прежним и меняться не будет. В результате можно с помощью небольшого программного разгона довести частоту до прежнего уровня, благо система охлаждения позволяет совершать такие манипуляции. Остается открытым только вопрос ширины шины. Возможно, она будет всего лишь 256-битной. Цена самой платы будет около $250.



МУЗЫКАЛЬНЫЕ ВЛОЖЕНИЯ

В сентябре этого года поступили в продажу четыре новые модели наушников KEB-серии американской компании KOSS. Новая серия KEB включает пять наушников-вкладышей: KEB4, KEB7, KEB20, KEB24 и KEB79. KOSS KEB4 продаются в комплекте с оригинальным блистером катушечного типа для хранения и транспортировки наушников. Эта модель бюджетного класса выполнена в классическом стиле и отличается сверхмалым весом. Яркие, красочные наушники KEB20 идеально подходят для использования в шумных местах – у них прекрасная звукоизоляция. Модель обеспечивает точное воспроизведение и глубокие насыщенные басы. Для идеальной посадки в комплект с наушниками входят сменные амбушюры. Наушники KEB7 – это недорогие симпатичные вкладыши жизнерадостных цветов (голубой, розовый, белый). Их основным достоинством является удобство в эксплуатации. Силиконовые амбушюры модели KOSS KEB7 обеспечивают надежную комфортную посадку, а входящий в комплект блистер для хранения наушников – безопасную транспортировку. Отдельно стоит отметить работу дизайнеров: ни одна из моделей новой линейки наушников не похожа на другие, что дает покупателю большую свободу выбора.



ЭТО ФАНТАСТИКА

Скучный дизайн и стандартное оформление уже не так радуют любителей эстетики в мире информационных технологий. Понимая это, компания LG изготовила и анонсировала инновационный 20-дюймовый широкоформатный монитор LG Flatron FANTASY L200WJ. Новинка продолжает серию Flatron FANTASY, которая воплощает идею футуристического дизайна. К основным особенностям новинки относятся: широкоформатный экран, высокий коэффициент контрастности 3000:1, сверхмалое время отклика 2 мс, а также использование передовых разработок от инженеров LG Electronics. Наряду с превосходными техническими характеристиками и инновациями к основным преимуществам монитора относится его яркий и неповторимый облик. LG Flatron FANTASY L200WJ создан для обеспечения комфорта и легкости во время ежедневного многочасового пребывания за компьютером. Настройка параметров изображения производится без утомительной манипуляции кнопками панели управления – программное обеспечение Forte Manager позволяет регулировать все характеристики монитора с помощью мыши. Стоимость такого монитора воистину фантастическая – всего $400.

ОТ ГЕЙМЕРОВ ГЕЙМЕРАМ

Знаменитое объединение профессиональных игроков SK Gaming празднует в этом году 10-летний юбилей. Команда действительно легендарная, ведь долгое время они носили титул «Неприкасаемых», поскольку проиграли лишь одну игру в 2003 году. Компания SteelSeries позволила себе в честь этого знаменательного события выпустить модель наушников IceMat Siberia SK, которые были разработаны и протестированы совместно с представителями общества SK Gaming. Темно-синие с черным, Siberia смотрятся отлично, и нет сомнений, что они будут пользоваться немалой популярностью среди геймеров – примером могут служить гарнитуры от Sennheiser. Изготовлены наушники из пластика синего цвета и комплектуются внешней аудиоплатой и съемным микрофоном.



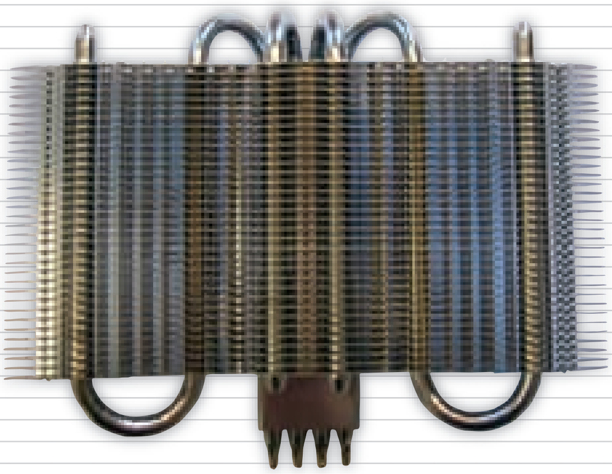


В СЕТИ

Компания Edimax, которая является одним из ведущих тайваньских производителей сетевого оборудования, представила новую беспроводную серию nMax, предназначенную как для обычных интернет-пользователей, так и для любителей компьютерных игр. Продукты nMax обеспечивают надежное высокоскоростное соединение до 300 Мбит/сек и максимальную зону покрытия благодаря съемным антеннам. Беспроводная серия nMax включает широкополосный маршрутизатор BR-6504n, 32-битный PCI-адаптер EW-7728In, USB-адаптер EW-7718Un и 32-битный PCMCIA-адаптер EW-7708Pn. Продукты обеспечивают устойчивое соединение, что дает пользователям возможность запускать несколько приложений в локальной сети без помех и ухудшения связи. Передовая технология MIMO автоматически устраняет «мертвые зоны» в пределах действия беспроводных сетей. Широкополосный маршрутизатор серии nMax BR-6504n обеспечивает простой способ установки системы защиты беспроводной сети (Wi-Fi Protected Setup) при помощи простого нажатия кнопки WPS. Кроме того, он позволяет поддерживать виртуальные серверы, обеспечивать доступ из Интернета к ресурсам серверов (DMZ), а также распределять широкополосное соединение между всеми пользователями сети (до 253 пользователей) (NAT/NAPT).

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА

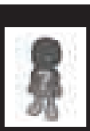
Название компании Thermalright очень сильно напоминает наименование еще одного бренда, который специализируется на производстве систем охлаждения. Однако для простого пользователя важно в первую очередь качество и эффективность. Ну и, естественно, цена. В этом плане компания Thermalright вряд ли кого-то разочарует. Примером может служить нестандартный охладитель для видеокарт – Thermalright HR-03. Стоит такой кулер $50, но для тех, кто находится в поиске максимально тихого вентилятора, это покажется невысокой ценой. Интересно, что такой кулер можно закрепить на видеокарте в двух положениях. Первое предполагает экономию места (предпочтительно для компактных корпусов), а второе поможет повернуть тепловые трубки в сторону от видеокарты и увеличить эффективность теплораспределения. Желающие могут установить на Thermalright HR-03 вентилятор в форм-факторе 80 мм – для этого в наборе предусмотрен пластиковый кожух. Кулер поддерживает современные платы наподобие NVIDIA GeForce 8600 и ATI Radeon X1950.





В ПРОЕКЦИИ

Многие используют проекторы не только для домашних кинопросмотров в кругу друзей и родственников, но и чтобы играть в любимые игры на широком экране. Проекторы, представленные в сентябре этого года компанией NEC Display Solutions, прекрасно подойдут как для тех, так и для других целей. Модели NEC VT491 и NEC VT700 расширяют популярную серию VT. Возможность быстрого включения (Quick Start) и выключения (Quick Power Off), а также вертикальная коррекция трапецеидальных искажений – вот лишь некоторые из множества функций, предусмотренных в новых проекторах NEC Display Solutions. Обе модели допускают различные способы подключения и обеспечивают оптимальное качество изображения даже в условиях плохой освещенности. Оба проектора поддерживают разнообразные возможности подключения. Модель NEC VT700 имеет один, а NEC VT491 два аналоговых RGB-входа, совместимых с источниками компонентного видеосигнала. Кроме того, NEC VT700 оснащен интерфейсом DVLA, который может использоваться для воспроизведения видеосигнала в формате HDCP. Обе модели уже поступили в продажу на российский рынок.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ВЫШЕ ТОЛЬКО НЕБО

ТЕСТИРОВАНИЕ ДЖОЙСТИКОВ

АВИАСИМУЛЯТОРЫ ИНТЕРЕСНЫ МНОГИМ ГЕЙМЕРАМ. ВЕДЬ ЭТО НАИБОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ В ОСВОЕНИИ И НАИБОЛЕЕ БЛИЗКИЕ К РЕАЛЬНОСТИ ИГРЫ. К СОЖАЛЕНИЮ, КОЛИЧЕСТВО ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ МОГУТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ОЧЕНЬ НЕВЕЛИКО. ВОТ И О ДЖОЙСТИКАХ ПИШУТ ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ НЕ ТАК МНОГО. НЕСМОТРЯ НА ЭТО, ПОКОЛЕНИЯ МАНИПУЛЯТОРОВ МЕНЯЮТСЯ, А ДЖОЙСТИКИ СТАНОВЯТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННЫМИ И ЭРГОНОМИЧНЫМИ. ПОЭТОМУ МЫ РЕШИЛИ ПРОВЕСТИ ТЕСТИРОВАНИЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫХ СРЕДСТВ УПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ПОЛЕТОВ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. КОРОЧЕ ГОВОРЯ, ОТ ВИНТА!

ИСТОРИЧЕСКИЙ МОМЕНТ

Изначально джойстики использовались для управления элеваторами и настройки позиций подкрылок самолетов. Предполагается, что авиаторы Джордж и Джоблинг впервые применили схему манипулятора с крестовиной при конструировании биплана в 1910 г. в Ньюкасле (Великобритания), а название joystick (от. англ. Joy – удовольствие, Stick – палка) было придумано первыми пилотами XX столетия. Первый электрический джойстик с двумя осями изобрели в 1944 году в Германии. Он использовался для наведения крылатых радиоуправляемых противокорабельных ракет Henschel Hs 293 на цель. Соединение с ракетой осуществлялось с помощью тонкого провода. Этот манипулятор имел уже релейные выключатели, а не аналоговые датчики.
Изобретение игрового джойстика приписывают профессору Марвину Мински и студенту Массачусетского технологического института Стефану Расселу – большими поклонникам компьютерных игр. Первый джойстик появился в начале 60-х и выглядел как квадратная коробка, из которой торчала покрытая резиной палка из пластика. На несущей части манипулятора была всего одна кнопка. В коробке была крестовина из четырех контактов – при повороте рычага в нужную сторону замыкался нужный контакт. В дальнейшем производители организовали систему из замыкания одновременно двух контактов, и появилось еще четыре диагональных направления. Впоследствии Atari, запустившей в массовое производство такие устройства, пришлось выпускать отдельно наборы для ремонта манипуляторов, поскольку, будучи единственным средством управления приставкой, джойстик часто ломался. Через некоторое время был налажен выпуск беспроводных устройств управления (такой и чинить легче, и работать с ним проще), однако популярностью он не пользовался из-за большого веса. Питался такой вариант от устаревшей 9-вольтовой батарейки.

ВЫБИРАЕМ ШТУРВАЛ

Для тех, кто влюблен в небо, но только проходит «курс молодого бойца», мы рассмотрим особенности, которые непременно стоит учесть при покупке джойстика. Итак, что же требуется от качественного манипулятора? Орган управления состоит в большинстве случаев из трех частей: ручки управления самолетом (она же РУС), ручки управления двигателем (она же РУД) и педалей контроля направления. Отметим, что РУД и педали могут быть совмещены с основной рукояткой. В наиболее дорогих манипуляторах все три элемента представляют собой раздельные блоки. Однако сегодня такие варианты встречаются не так часто. Наиболее оптимальным и удобным вариантом управления может служить двухкомпонентный джойстик наподобие популярного Thrustmaster Hotas Cougar.
Число осей у джойстиков может калиброваться от двух до десяти. Но осей много не бывает – на каждую из них можно назначить свое действие, а у самолетов большое количество важных узлов. На такие каналы, помимо крена, курса и тангажа, можно назначить тормоза шасси, шаг винта или качество топливной смеси. Имеются на джойстиках и переключатели обзоров – важно видеть противника, подлетающего сзади или с фланга. Такие переключатели бывают восьми- или четырехпозиционные. Для усиления реалистичности производители оборудуют джойстики системами обратной связи. Обычно это либо силовой элемент (force feedback), или вибрационный механизм (vibration feedback). Уделить внимание стоит эргономичности рукояти, средствам фиксации на поверхности и надежности. Естественно, для многих немаловажную роль играет и дизайн устройства. Все это мы будем учитывать при оценке тестируемых манипуляторов.

1 Первый манипулятор от игровой консоли Atari 2600 стал прототипом для последующих модификаций летного манипулятора.

2 Знаменитый Thrustmaster Hotas Cougar может служить примером практически идеального джойстика. Он является точной копией штурвала американского истребителя F16. На нем даже проводятся тренировки учебного состава ВВС США.

3 Бить врагов мы учились с помощью лучшего авиасимулятора в мире – «Ил 2. Штурмовик».



1



2


3

Что мы тестировали

- Genius Maxfighter F-16
- Genius Maxfighter F31U
- Logitech Attack 3
- Logitech Extreme 3D Pro Twist Handle
- Thrustmaster TopGun AfterBurner II
- Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Shock
- Saitek Cyborg EVO
- Saitek ST90

Методика тестирования

После установки драйверов и настройки клавиш для наиболее удобного управления мы переходили к оценке качества устройства. Учитывались как эргономика и надежность, так и наличие дополнительных функций (например, опции обратной отдачи). Мы не обращали внимания на ценовой фактор, так как из опыта знаем, что даже некоторые дешевые модели могут показать более высокие результаты по сравнению с моделями класса «люкс». Сами джойстики испытывались в проверенной временем игре «Ил-2. Штурмовик». Эта платформа достаточно требовательна к средствам управления и имеет большое количество настроек, которые важны при управлении самолетом.

Название	Genius MaxFighter F-16	Genius MaxFighter F31U	Logitech Attack 3	Logitech Extreme 3D Pro Twist Handle	Thrustmaster TopGun AfterBurner II	Thrustmaster TopGun Fox 2 Pro Shock	Saitek Cyborg EVO	Saitek ST90
Аналоговых осей:	3	4	3	4	4	4	4	4
Количество клавиш:	4	10	10	12	12	7	12	12
Дополнительные органы управления:	колесо акселерации Throttle	кнопка акселерации, видоискатель	колесо акселерации, видоискатель	колесо акселерации, доп. ось, видоискатель	Раздельное управление, дополнительная ось, видоискатель	Дополнительная ось, видоискатель, регулятор жесткости	Дополнительная ось, видоискатель, регуляторы жесткости	Складывающаяся конструкция
Обратная связь:	Нет	Виброэффект	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Метод фиксации	Резиновые присоски	Резиновые присоски	Резиновые ножки	Резиновые ножки	Резиновые ножки	Резиновые ножки	Резиновые ножки	Присоска в основании
Цвет	Черный	Черный	Черный	Серебрянный, черный	Черный, желтый	Черный, оранжевый	Черный, оранжевый	Черный, оранжевый
Интерфейс	Gameport	USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB

GENIUS MAXFIGHTER F-16

Из представленных в данном тестировании устройств Genius MaxFighter F-16 – самый непрактичный. И он единственный из всего набора использует для подключения геймпорт. В этом, в принципе, нет ничего страшного, просто соединение производится не посредством USB, а с помощью специального порта на системной плате. Отметим также, что в комплекте не предусмотрено программного обеспечения, так что настройки придется осуществлять непосредственно в самой игре. На рукоятке отсутствует переключатель обзора, на основании отсутствуют все клавиши, кроме колеса акселерации. Фиксируется джойстик очень плотно благодаря четырем присоскам. Стоит отметить, что, несмотря на свою невысокую функциональность, такой манипулятор удовлетворит тех, кто не желает вдумчиво подходить к управлению летательным аппаратом. Для игры в несложные аркадные симуляторы или для первоначального ознакомления с субкультурой виртуальных пилотов он вполне подойдет. Да и стоит такое устройство недорого. Если авиасимуляторы вас заинтересуют, то можно позже приобрести более дорогое устройство.

$12





$39

GENIUS MAXFIGHTER F31U

Еще один агрегат от компании Genius обладает большей функциональностью и подойдет непритязательным, но агрессивным геймерам. Если говорить о дизайне, то смотрится Genius MaxFighter F31U достаточно просто. Эстеты вряд ли оценят невысокий штурвал, а также бесформенное основание. Ручка лежит достаточно плотно в ладони небольших размеров, а вот обладатели больших рук будут недовольны. Кнопок у джойстика всего 10 – этого для приемлемого управления достаточно, особенно если учесть, что предыдущий манипулятор оснащался всего четырьмя клавишами, вследствие чего приходилось активно использовать клавиатуру. Опять же отметим систему фиксации – после закрепления на поверхности четырех присосок отодрать джойстик от стола будет проблематично. Порадовал видоискатель – маленький и острый, но уверенно справляющийся со своей задачей. Система РУД у рассматриваемого джойстика кнопочная – это опять же не очень удобно. А вот вибрационная обратная связь работает очень хорошо, чего мы даже не ожидали от джойстика такого класса.

LOGITECH ATTACK 3

Компанию Logitech можно назвать одной из самых именитых на рынке манипуляторов. В данном обзоре мы рассмотрим два манипулятора этой марки. Более простым считается Logitech Attack 3. Само устройство окрашено в черно-синие тона. Дизайн строгий, но вместе с тем элегантный. Система поиска видов организована с помощью кнопок. Кому-то такая схема покажется неудачной – большим пальцем бегать придется порядочно. Впрочем, особенного дискомфорта мы не испытали. Ход штурвала на удивление плавный, но не без определенной жесткости. Курок нажимается со щелчком, что придает некоторую остроту во время игры. Подключение и настройка ПО происходят в считанные минуты, и джойстик почти сразу готов к работе. На поверхности несущей части расположены шесть дополнительных кнопок. Однако непонятно, как в процессе полета игрок должен переходить с кнопки на левой стороне к кнопке на правой. Управляться с ними, одним словом, просто невозможно. При агрессивном использовании манипулятора джойстик буквально скачет по столу. Представьте себе пилота, у которого во время боя оторвался штурвал. Точно такие же ощущения мы испытывали во время игры.

2007 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

$24





$33

LOGITECH EXTREME 3D PRO TWIST HANDLE

По сравнению с предыдущей моделью, это решение стоит немногим больше, однако предоставляет расширенную функциональность. Например, на курке, помимо четырех клавиш, появился восьмипозиционный видоискатель, который настолько удобен в управлении, что тестирование джойстика несколько затянулось. Ручка удобная, но для ладони среднего размера великовата. Большой палец дотягивался до клавиш на торце, но для этого приходилось делать небольшое усилие. Перед приобретением обязательно следует проверить джойстик, что называется, на себе, чтобы потом не было обидно и неудобно. Несущая часть конструкции стала больше, и джойстик более уверенно стоит на поверхности. И, тем не менее, в некоторых случаях Logitech Extreme 3D Pro Twist Handle все равно отрывается от стола. Отдельного внимания заслуживает дополнительная ось. Полезное нововведение, однако при отклонении РУС идет смещение по оси Z, что не очень-то и приятно. В результате нужно либо привыкать, либо отключать ось вообще. Программа Logitech Gaming Software находится в наборе, и с помощью нее можно назначить кнопки джойстика и сохранять параметры в виде заменяемых профилей.

THRUSTMASTER TOPGUN AFTERBURNER II

Модель Thrustmaster TopGun AfterBurner II является модификацией предшественника TopGun AfterBurner и унаследовала от него самое лучшее. Как и прежде, элементы РУС и РУД разделены на два независимых компонента. Из прочих особенностей отметим наличие восьмипозиционного видоискателя и вращающуюся по оси Z рукоять. Интересно, что обе части можно совместить между собой посредством шестигранного ключа. Отметим, что по сравнению с рассмотренными ранее моделями свободного хода штурвала фактически нет и, что самое главное, вращение рукоятки вокруг вертикальной оси фиксируется вручную. То есть, проблемы моделей от Logitech здесь решены. Управление курсом можно производить с помощью поворота РУС или с помощью качалки на РУД. Отметим, что второй способ дает большую точность при управлении и более высокую эффективность. В дополнение отметим превосходный урбанистический дизайн. Среди недостатков, скорее всего, многих не устроит невысокая жесткость пружин. Желателен больший диапазон ее регулировки.

$72

2007 СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ



THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK

$40



Еще один агрегат от компании Thrustmaster является типичным представителем манипуляторов среднего класса. На основании производитель расположил клавиши управления акселерацией и три настраиваемые по желанию пользователя. Внешне рассматриваемый джойстик во многом напоминает модели серии Afterburner. Имеются те же детали дизайна и основание с минимумом выступающих элементов. Рукоятка оснащена четырьмя кнопками, которые лежат в пределах досягаемости большого пальца, а также восьмипозиционным переключателем видов. В РУС вмонтирована также система управления курсом. В отличие от многих моделей в обзоре, клавишами здесь пользоваться удобно и привыкаешь к ним уже в первые минуты игры. Также на обратной стороне основания есть резиновые накладки, чтобы джойстик не скользил по поверхности. Отметим, что даже при агрессивной игре джойстик остается в обычном положении и не смещается. В РУС практически отсутствуют люфты, как и в канале курса. Отдельно отметим, что жесткость пружин тангажа и крена можно настроить специальным регулятором, который находится под основанием.



$65

SAITEK CYBORG EVO

Один из самых интересных джойстиков в нашем обзоре имеет техногенный дизайн и произведен компанией Saitek, которая не так хорошо известна на российском рынке, но делает отличные во всех отношениях манипуляторы. Примером этому может служить Saitek Cyborg EVO. Многим покажется, что отсутствие функции обратной связи – недостаток данного устройства, однако при использовании этой модели мы не ощутили в ней потребности. Устройство оснащено двенадцатью клавишами для наиболее удобного и эффективного ведения боя и функцией смещения рукоятки относительно оси Z. Отдельно отметим большое количество регуляторов – джойстик можно подстроить под любую руку и длину большого пальца. Недостатком можно считать использование резисторной технологии, а не более современной оптической. Тем не менее, в случае с джойстиками сверхвысокая точность не обязательна. В конце концов, это же не мышка. Нам данный фактор не помешал на протяжении нескольких часов наслаждаться игрой и четкой реакцией на все движения.

SAITEK ST90

Модель Saitek ST90 является младшей в серии ST и, соответственно, самой дешевой. Обратите внимание на то, что Saitek делает упор в большей степени на эргономику и дизайн и не ограничивается голой функциональностью. Данный джойстик поставляется в пластиковой банке. Уместиться он туда сумел благодаря складывающимся ножкам – такой манипулятор можно брать с собой на чемпионаты виртуальных пилотов или просто к друзьям. Можно подумать, что от такой конструкции страдает устойчивость, однако в основании есть резиновая присоска солидных размеров, а гибкие ножки надежно удерживают джойстик на поверхности. Поистине – гениальная конструкция! Среди минусов отметим отсутствие регуляторов и настроечных элементов. Однако рычаг лежит в руке достаточно плотно. В ручке есть пластиковая вставка с диодом, так что в процессе работы джойстик еще и светится. Видоискателя не предусмотрено, однако на торце имеется четыре клавиши, которые можно переназначить как угодно. На деле джойстик оказался неплохим манипулятором начального уровня с прекрасным дизайном и новаторскими решениями.



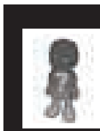
$25

Выводы

Борьба за лидерство развернулась между высокофункциональными моделями от Thrustmaster и Saitek. Но все же мы отдали предпочтение джойстику Thrustmaster TopGun AfterBurner II, который обладает раздельной системой управления и отличными характеристиками. Эта модель получает «Выбор Редакции». Тем не менее, в этой категории советуем обратить внимание на превосходный Saitek Cyborg EVO. Если оценивать представленные в обзоре решения по критерию цена/качество, то выбор был не столь однозначный. Модели от Saitek не смогли конкурировать с вариантами от Logitech именно из-за стоимости. В результате награда «Лучшая Покупка» достается пусть не идеальному, но весьма дешевому джойстику Logitech Extreme 3D Pro Twist Handle. Как аналог можно порекомендовать футуристичный Saitek ST90.

КОМПЬЮТЕРНАЯ КРЕПОСТЬ

КОРПУС COOLER MASTER COSMOS RC-100



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

СОВСЕМ НЕДАВНО КАЗАЛОСЬ, ЧТО КОМПАНИЯ COOLER MASTER ПОКИНУЛА РЫНОК КОМПЬЮТЕРНЫХ КОРПУСОВ. И ДАЖЕ ПОКАЗАННЫЙ НА ВЫСТАВКЕ CEBIT 2007 В ГАННОВЕРЕ ПРОТОТИП ФУТУРИСТИЧЕСКОГО COOLER MASTER COSMOS НЕ ВЫЗВАЛ НИ У КОГО ВОСТОРЖЕННЫХ ОТКЛИКОВ. ТАКАЯ СИСТЕМА ВЫГЛЯДЕЛА ЛИШЬ КАК ВЫСТАВОЧНЫЙ МАКЕТ. НО ПРЕДСТАВИТЕЛИ COOLER MASTER ПОДТВЕРДИЛИ НАМЕРЕНИЕ И ДАЛЬШЕ ВЫПУСКАТЬ КАЧЕСТВЕННЫЕ РЕШЕНИЯ – КОРПУС COOLER MASTER COSMOS RC-100 СОВСЕМ НЕДАВНО ПОСТУПИЛ НА РОССИЙСКИЙ РЫНОК. ЧЕМ ЖЕ ОН ТАК ХОРОШ, МЫ УЗНАЕМ, ДЕТАЛЬНО ИЗУЧИВ ТЕСТОВЫЙ ОБРАЗЕЦ.

Cooler Master Cosmos RC-100 – оригинальное во всех отношениях устройство. Поэтому для начала уделим внимание его дизайну. Габариты, как и вес, прямо скажем, не маленькие. Корпус весит 16.9 кг, а при размерах 598x266x628 мм ему понадобится достаточно много пространства. Вряд ли такой агрегат поставишь на стол. Столь высокий вес обусловлен тем, что стенки корпуса и некоторые элементы оформления сделаны не из алюминия или пластика, а из стали. Естественно, пластмассовые детали тоже имеются, но все же здесь используется очень много металла. Когда мы извлекли Cooler Master Cosmos RC-100 из коробки, сразу и не поняли, где находится лицевая часть, а где верх. Агрегат оснащен четырьмя совершенно одинаковыми стальными ручками, две из которых, однако, играют роль ножек (просим прощения за каламбур), а еще две служат ручками для переноски. Впрочем, вряд ли кто-то захочет часто передвигать такую махину из угла в угол. Лицевая панель прикрыта дверцей с пластиковыми накладками. При желании пользователь может убрать ее совсем – дизайн корпуса от этого не пострадает. За дверцей расположены пять выводов для внешних приводов и одно отверстие для устройств в форм-факторе 3.5" – дисковода, фанбаса или кардридера. Кнопки управления находятся на верхней части корпуса. Здесь же предусмотрены четыре порта USB, Firewire и e-SATA, не говоря уж о традиционных аудиовыходах. Обычно производители прикрывают контрольные элементы какой-либо панелькой или дверцей, но в данном случае их оставили незащищенными. Таким образом, пользователь с некоторой вероятностью может задеть какую-либо клавишу, если корпус находится рядом. Что касается стенок, предусмотрено их полностью безвинтовое крепление. С помощью специального рычажка, расположенного на задней стенке, дверца отбрасывается вбок. На обеих откидывающихся стенках специальное пористое покрытие для снижения уровня шума. Первое, что замечаешь, заглянув внутрь, – нестандартное расположение разъема под блок питания. Он находится почти на дне корпуса. Отметим, что Cooler Master Cosmos RC-100 поставляется без БП, так что стоит задуматься над приобретением качественного питания, если в корпусе собирается новый компьютер. Отдельного внимания заслуживают металлические корзинки под жесткие диски. Это исключительно удобные приспособления, если винчестеры постоянно извлекаются из компьютера. Поражает обилие вентиляторов – их целых четыре. Каждый выполнен в форм-факторе 120-мм. При желании можно не подключать их все к блоку питания, если шум будет слишком раздражать.





$295

ХАРАКТЕРИСТИКИ

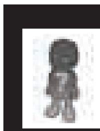
Количество отсеков для 5.25" приводов	5
Количество внешних 3.5"	1
Количество внутренних 3.5"	6
Материнская плата	E-ATX, ATX
Блок питания	Без блока питания
Вентиляторы	4 x 120мм (17 дБА)
Внешние порты	4 x USB2.0, 1 x IEEE1394 (Firewire), 1 x eSATA, микрофон, наушники
Размеры	598 x 266 x 628 мм
Вес	16.9 кг

ВЕРДИКТ

Мы уже рассматривали несколько тяжеловесов среди системных корпусов. Из многочисленных вариантов Cooler Master Cosmos RC-100 показался нам не только самым тихим, самым удобным и самым надежным. Он также оказался самым практичным и самым дорогим. По поводу дизайна у наших читателей может возникнуть другое мнение, однако нам он понравился. Выглядит Cooler Master Cosmos RC-100 стильно, а внешний вид не перегружен деталями. Отметим напоследок, что в комплекте пользователь получает изящный металлический футляр, в котором находятся хомуты для крепления проводов и винты.

ТЕЛЕКОМП

ТВ-ТЮНЕР LEADTEK PALMTOP TV



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

В ОДНОМ ИЗ НАШИХ ПРОШЛЫХ НОМЕРОВ МЫ УЖЕ ПИСАЛИ О ТВ-ТЮНЕРЕ ОТ КОМПАНИИ LEADTEK. ЭТОТ ОБЗОР МЫ ХОТЕЛИ БЫ ПОСВЯТИТЬ ЕЩЕ ОДНОМУ УСТРОЙСТВУ ТОГО ЖЕ ПЛАНА, А ИМЕННО ТЮНЕРУ LEADTEK PALMTOP TV. НЕ РАССКАЗАТЬ О НЕМ БЫЛО БЫ С НАШЕЙ СТОРОНЫ НЕКОРРЕКТНЫМ, ПОСКОЛЬКУ ОТ МНОГИХ АНАЛОГОВ ЕГО ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТ ОДИН НЕМАЛОВАЖНЫЙ ФАКТОР – ПРОСТОТА УСТАНОВКИ И ЭКСПЛУАТАЦИИ.

К интерфейсу USB можно подключить все что угодно – от лампы подсветки клавиатуры до грелки для ног. В последнее время также появляется все больше ТВ-тюнеров, которые работают с этим разъемом. Такие модели удобны, поскольку подобного рода тюнер можно подключить без проблем, как к обычному компьютеру, так и к ноутбуку. К этому классу внешних устройств относится и Leadtek PalmTop TV. Упаковка выполнена в красочных тонах, и через пластиковое окошко можно видеть сам продукт. В наборе поставляется, помимо самого виновника торжества, переходник на RCA и S-Video, компактный пульт дистанционного управления, четыре диска с разнообразным программным обеспечением, а также англоязычная инструкция по эксплуатации. Сам тюнер собран в пластиковом корпусе оранжевого цвета. Интересное решение, однако, такой колер вряд ли будет гармонировать с традиционными корпусами и ноутбуками. Компании Leadtek явно следовало бы позаботиться о выпуске моделей с различными расцветками или оснастить комплект сменными панельками. Корпус отличается минимумом выступающих частей и портов. На передней панели под окошком скрыт ИК-приемник, а с тыльной стороны монтированы TV-разъем для прямого подключения антенны, а также mini-USB для подключения тюнера к компьютеру. На передней панели имеются и индикаторы работы синего цвета. Боковая сторона оснащена 9-контактным интерфейсом для подключения сторонних источников видеосигнала, которые имеют выходы RCA или S-Video, например видеомагнитофоны и камеры. На днище предусмотрены две полоски из резины, чтобы панель не скользила по столу. Большим упущением со стороны производителя было не положить в набор внешнюю антенну. В условиях отсутствия доступа к телевизионной сети напрямую это дополнение было бы очень полезным. К нам в лабораторию тюнер приехал с инструкцией на английском языке. Нам, конечно, без разницы, но было бы полезно иметь и русскоязычную инструкцию. И скорее всего, в продажу такие тюнеры пойдут с переведенным мануалом. Отметим, что рассматриваемый тюнер не оснащен разъемом для подключения адаптера питания. Процесс зарядки производится через порт USB. Нам очень понравился пульт ДУ. Его очень удобно держать в руке благодаря боковым граням, а 28 круглых кнопок, которые очень мягко нажимаются, позволят работать со всеми функциями устройства. Ранние модели тюнеров от Leadtek грешили не очень качественным программным обеспечением. В комплекте поставлялись старые версии драйверов, которые по непонятным причинам отказывались устанавливаться или просто регулярно выдавали ошибки. И здесь производитель себе не изменил. Классический Winfast PVR устанавливается с третьего раза, и только самые упорные пользователи сумеют эксплуатировать это чудо. Устанавливается в пакете и программа для работы с FM-тюнером. Зачем – непонятно, ведь Leadtek PalmTop TV таким адаптером не оснащена. Таким образом, налицо нежелание производителя дорабатывать ПО под конкретную модель. Описывать еще раз Winfast PVR мы не будем, но скажем, что по современным меркам утилита и рядом не стоит с мощнейшими пакетами от конкурентов. А жаль. Тем не менее, уделим внимание прочим программам из набора. Комплект содержит ULEAD VideoStudio 9 SE DVD для захвата и последующего редактирования домашнего видео с возможностью создания дополнительных эффектов. Второй диск содержит еще два продукта от ULED – DVD MovieFactory 4SE и Cool 3D 3.0 SE. С помощью первого пакета можно записывать CD и DVD, а второй предназначен для создания различных заголовков. Также пользователь в нагрузку получает полную версию проигрывателя Cyberlink PowerDVD 6 для просмотра DVD-дисков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс	USB 2.0
Диапазон частот для стандарта NTSC	55,25 – 855,25 МГц
Диапазон частот для стандарта PAL	48,25 – 863,25 МГц
Интерфейс взаимодействия	IrDa
Разъемы	TV антенна (75 Ом), A/V In, Mini-USB
Минимальные системные требования	Pentium 4 или AMD Athlon 1.4 ГГц, 256 Мб RAM или выше, Microsoft Windows 2000/XP, 100 Мб дискового пространства, Поддержка Direct X 8.1, Direct X 9.0, AC 97 совместимая звуковая карта, свободный порт USB 2.0



ВЕРДИКТ

Если говорить о ПО, то оно не выдерживает никакой критики. Каналов можно найти немало, однако большинство из них отображаются в плохом качестве, с затемнениями и искажениями. Проверка с помощью стационарного телевизора показала, что все каналы ловятся нормально и качество картинки на высоте. А вот аппаратная часть и качество сборки нам очень понравились, интересен и дизайн. В результате пользователю придется либо мириться с низким качеством софта, либо искать достойную замену.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

И ТИШИНА…

БОРЕМСЯ С ШУМОМ В СИСТЕМНОМ БЛОКЕ

ПРИ ИЗУЧЕНИИ УСТРОЙСТВ ОХЛАЖДЕНИЯ МЫ ПОСТОЯННО УДЕЛЯЕМ ВНИМАНИЕ УРОВНЮ ШУМА. ВЕДЬ ГЕЙМЕРСКАЯ СИСТЕМА – ЭТО ОРДЫ РЕВУЩИХ ВЕНТИЛЯТОРОВ И ГУЛ, КАК ОТ ПРОМЫШЛЕННОГО КОМПРЕССОРА. ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, ТАКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ МАЛО КОМУ ПОНРАВИТСЯ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ РАЗОБРАТЬСЯ – ВОЗМОЖНО ЛИ СОКРАТИТЬ УРОВЕНЬ ШУМА В ДОМАШНЕМ КОМПЬЮТЕРЕ ИЛИ ПРОСТО СОБРАТЬ С НУЛЯ КАК МОЖНО БОЛЕЕ ТИХУЮ СИСТЕМУ.

Не шуми!

Многие пользователи решают проблему лишнего шума включением музыки, использованием наушников и тому подобными методами. Однако трудности нужно устранять, а не игнорировать. И вовсе не обязательно добиваться ноля децибел – есть определенный порог, при котором человек испытывает минимум дискомфорта. Врачи утверждают, что шум, который не причиняет неудобств человеческому организму, эквивалентен 50 дБ. При 30 дБ мы слышим шепот, различимый с расстояния 5 м. При 25 дБ мы получаем едва уловимый звук, сравнимый с шумом сада за окном. Очень часто на кулерах пишут – порог менее 20 дБ. Возможно и так, но если прибавить к нему шум от вентилятора на видеокарте, корпусных вертушек и охладителей в блоке питания, то получится внушительная цифра. Борьба с шумом – это всего лишь забота о собственном комфорте и нервах.

Итак, в первую очередь необходимо определиться с тем, что придется охлаждать и сколько сил и средств придется вложить. Важно понимать, что чем выше быстродействие системы, тем сильнее ее составляющие нуждаются в охлаждении. Практика показывает, что можно обеспечить пассивным охлаждением пару NVIDIA GeForce 8800GTX, но какова будет надежность и эффективность конструкции – это уже вопрос другой. Если компьютер приобретается в уже собранном виде, будьте готовы к тому, что производитель вряд ли думал о вашем комфорте. И здесь придется поработать. Существуют специализированные модели, которые собираются под заказ, например, для музыкантов, для которых шумовой порог критичен. Но они не играют в игры на рабочих компьютерах, и мощная видеокарта им не нужна. Высокопроизводительные системы полностью избавить от вентиляторов не удастся. Но снизить до какой-то степени шум все-таки можно. Оптимальный вариант – компьютер бюджетного уровня. В этом случае обойтись можно малой кровью и подручными средствами.

Охлаждение процессора

Центральный процессор – самый горячий элемент компьютера. Например, большинство моделей от AMD имеет порог тепловыделения больше 100 Вт. Экономными в плане энергосбережения и, как следствие, при тепловыделении считаются либо старые процессоры Intel Celeron D, либо Intel Core 2 Duo, чей TDP не превышает 75 Вт. Чем меньше техпроцесс – тем меньше тепловыделение. С приходом 65-нм технологии производства охлаждать ЦП стало легче. Похвастаться этим могут и модели от AMD, использующие ядро Brisbane. Само собой – при сборке тихой системы противопоказан разгон. С повышением частот и напряжений повышается и рабочая температура ЦП. Некоторые производители сегодня предлагают интересные решения для охлаждения. Например, в ассортименте Thermaltake есть модели наподобие Sonic Tower или Tower 112. Конструкция позволяет использовать их как в тандеме с вентилятором, так и без оного. Конечно, при обдуве эффективность выше, но бесшумность требует жертв. Отметим, что Thermaltake Sonic Tower справился с охлаждением горячего Intel Pentium D 820 под игровой нагрузкой с результатом 67°C в открытом стенде при температуре воздуха 26°C. В качестве аналогичного, но более дорогого варианта можно порекомендовать легендарную систему водяного охлаждения Zalman Reserator. Она не имеет вентиляторов вообще, а значит, почти не шумит (насос, который прогоняет жидкость, издает звуки, но незначительные). В общем, процессор можно охладить пассивно, но эффективность будет не очень высокой.

Охлаждение системной платы

Системная плата также нуждается в охлаждении. В первую очередь сильно нагревается чипсет. Многие платы имеют двухчиповую структуру набора логики. То есть имеется северный и южный мост. Как правило, северный мост греется сильнее. Вне зависимости от ценового класса устройства, на северный мост изготовителем всегда ставится кулер. В большинстве случаев это простой алюминиевый радиатор. Однако зачастую он не выполняет в должной мере тех функций, которые на него возложены. Многие материнские платы класса «люкс» оборудованы сложной пассивной системой с использованием тепловых трубок. Обладателям таких устройств нечего опасаться перегрева. Качественные радиаторы для мостов чипсета имеются в ассортименте многих компаний. Советуем обратить внимание на товары от Zalman, Ice-Hammer и Thermaltake. Небольшой медный охладитель с использованием тепловых трубок не позволит сильно нагреваться северному мосту, а южный можно оснастить и небольшим классическим радиатором, который сажается на термоклей. Но обезопасить чипсет – это еще только полдела. В дополнительном охлаждении нуждаются и схемы питания MOSFET, которые расположены близ процессорного сокета. Достаточно $5 – и продолговатый медный радиатор решит все проблемы. Отметим, что чем больше радиаторов вы установите в системе, тем легче будет жить компонентам системного блока.

Корпуса и блоки питания

Качественный блок питания – залог здоровья всей системы. И к охлаждению оного следует отнестись со всей ответственностью. Полностью пассивные блоки без вентиляторов стоят очень дорого, а КПД у них не такой высокий, как хотелось бы. Оптимальный ва-

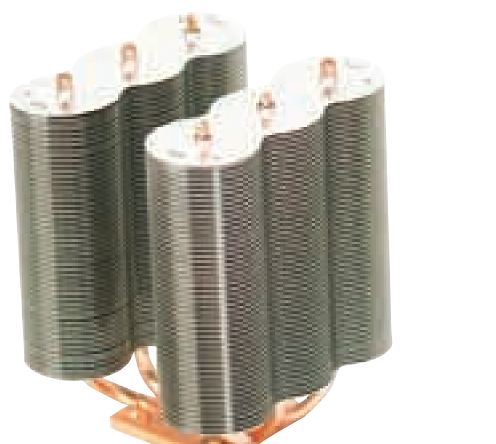
1 Такой кулер может работать как в пассивном режиме, так и с использованием активной системы охлаждения. Вентилятор устанавливается между радиаторными частями и продувает композицию насквозь.

2 Блок питания должен быть обязательно оснащен грамотной системой охлаждения. Модели от Zalman посажены на металлические плиты огромной толщины, которые играют роль стенок блока. Компания Thermaltake оборудует свои устройства внешней системой теплоотвода.

3 Знаменитый корпус Zalman TNN 500AF может похвастаться превосходной шумоизоляцией. В принципе, на его основе можно собрать практически бесшумный блок, но стоить это будет очень больших денег – один только корпус стоит около $1100.

4 Некогда компания ASUS выпускала специальную серию адаптеров под маркировками Silent и Top Silent. На платы устанавливались поистине чудеса инженерии. Например, модель парусного типа могла работать в тесных корпусах в сложенном состоянии и максимально эффективно в разложенном виде.

1

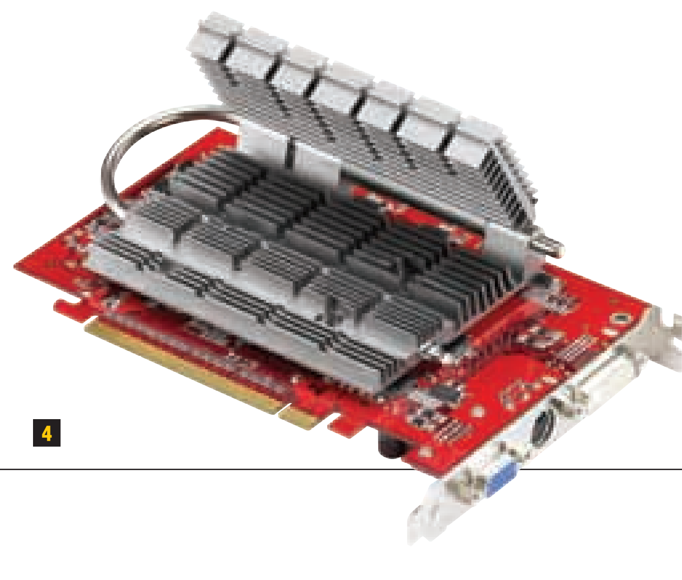


2





3



4

риант – комбинированные системы. В них используются как радиаторы с применением тепловых труб, так и вентиляторы, которые работают на невысоких скоростях. Корпус также важен для охлаждения. Тяжелые корпуса с толстыми стенками из гальванизированной стали помогут поддерживать должную температуру, но на рынке предложений не так много. Хорошие корпуса производят компании Cooler Master, Thermaltake, Spire и Zalman. Отметим, что Zalman не так давно изготовила не корпус, а целый бункер для компьютерных комплектующих под названием Zalman TNN 500AF. Он настолько тяжелый, что для его передвижения предусмотрены колеса. Руками такой агрегат поднять трудно.

Видеокарты

Самый горячий компонент видеокарты – это графический чип. Он мало чем уступает центральному процессору по количеству выполняемых операций и работает столь же энергично. Поэтому производители видеоадаптеров придают большое значение охлаждению видеокарты. Чипы памяти могут и не контактировать с кулером. Греются они не очень сильно, так что этот момент важен только при разгоне. Тем не менее эксперименты показывают, что чем дальше идет прогресс, тем сложнее охладить пыл графических чипов. Обратите внимание на охладители для топовых моделей. Они поражают размерами и шумностью. Конечно, производители озабочены тем, чтобы максимально снизить шумовой порог, но пока что это сделать сложно. Пассивные системы лучше всего использовать с платами среднего уровня и ниже. Так вероятность перегрева снижается, но и шума практически никакого. Если говорить прямо, то основной шум геймерской станции выдает именно кулер на видеокарте. Максимально снизив его, можно получить очень тихий компьютер.

Если без вентиляторов не обойтись

Итак, радиаторы установлены везде, где только можно. Видеокарта находится под гнетом монструозной композиции, а вся система опутана тепловыми трубками. Но температуры все равно находятся на высоком уровне. В таком случае придется устанавливать в корпус вентиляторы. Но и они могут работать так, как захочется самому пользователю. Высокопроизводительные игровые станции просто обязаны быть оборудованы парочкой вентиляторов, один из которых будет работать на вдув воздуха извне, а второй – выбрасывать нагретые слои за пределы корпуса. В дешевых корпусах устанавливаются плохие и шумные модели, так что лучше их заменить на более качественные аналоги. Делают вентиляторы все кому не лень, так что здесь стоит просто выбрать какой-либо наиболее интересный вариант на прилавке магазина. Однако не советуем брать откровенные дешевые поделки умелых туземцев. Не экономьте на своем железном коне, тем более в мелочах. Вентиляторы изготавливаются в определенном форм-факторе. Речь идет о длине/ширине рамки, которая крепится к корпусу четырьмя винтами. Наиболее распространенные стандарты – 120-мм и 80-мм. Прежде чем бежать в магазин за новым ветродувом, посмотрите, какой именно вентилятор установлен в корпусе. Хотя обычно производители корпусов делают посадочные места одновременно для двух видов.

Контролируй это

Компьютер может работать в нескольких режимах. Во время игры система активизирует все ресурсы – здесь усердно работает и процессор, и видеокарта, и память, и винчестер. В таком случае желательно, чтобы вентиляторы вдува/выдува работали энергичнее. А когда пользователь работает с офисными приложениями, слушает музыку или просто бродит по просторам всемирной Сети, вентиляторам можно и не напрягаться так сильно. В продаже можно найти специальные вентиляторы с термостатическими датчиками – чем больше температура в корпусе, тем больше скорость вращения лопастей. Односкоростные модели работают на строго установленной скорости. Их шум можно регулировать с помощью специальных утилит. Однако такие вертушки должны быть подключены к специальным трехконтактным разъемам на системной плате. Таким образом BIOS сможет отслеживать скорость их вращения. Регулировка этих и прочих вентиляторов может осуществляться посредством реобаса – внешнего регулятора. Такой девайс не только украсит корпус, но и позволит выбрать собственные параметры для нагнетателей.

Советы по модернизации

Шум создают не только нагнетатели воздуха. Значительный вклад вносит вибрация. При установке компонентов в корпус убедитесь, что все крепежные винты дисководов, системной платы и вентиляторов на месте. Обратите внимание на то, как плотно прилегает крышка корпуса к основанию. Во многих случаях плохой корпус становится первопричиной раздражающего дребезжания и вибрации. Однако аккуратность в данном случае превыше всего. Лучше недотянуть, чем перетянуть, ибо чрезмерная закрутка винтов может повредить оборудование. В качестве страховочного материала лучше использовать резиновые или изготовленные из мягкого пластика шайбы между болтом и местом соприкосновения шляпки. Для вентиляторов и блока питания можно также прикупить специальные пластиковые прокладки – они тоже помогают снизить уровень шума и вибрации. Также учтите, что чем ближе корпус стоит к пользователю, тем выше чувствительность и восприятие слуховых органов. За неимением места многие ставят корпус прямо на столе. Вибрация корпуса вызывает ответную реакцию столешницы – в результате системный блок играет роль резонатора. Лучше будет, если корпус установлен на полу. Если это невозможно, подложите под блок поролоновые прокладки или кусок ковролина. Встречались в нашей практике и оригиналы, которые ставили корпус как можно дальше от стола, приобретя предварительно удлинители для мыши, клавиатуры и монитора. Однако для работы с оптическим приводом или картридером придется иметь длинные руки. Постоянно менять носители – насущная потребность многих геймеров. Во многих случаях помогают поролоновые прокладки, которые повышают уровень шумоизоляции. Небольшой кусок тонкого поролона можно прикрепить к стенке корпуса. Жесткие диски избавить от рабочего шума не удастся. Большое количество механических составляющих делают свое дело. Кроме традиционного поролона, которым оборачивается винчестер, советуем использовать кусочки мягкой резины, которые следует подложить в корзину под диском. Поролон минимизирует шум, а прокладки избавят от вибраций. Однако помните, что злоупотреблять поролоном не следует. Шум понижается, а теплопроводность ухудшается. Тот же винчестер должен быть оснащен охлаждением.

Наш словарь

MOSFET – Metal-Oxide-Semiconductor Field Effect Transistor, МОП полевой транзистор. Применяется при изготовлении системных плат. Платформа использует несколько таких схем, которые организуют систему питания. Действие MOSFET-схемы можно сравнить с действием плотины. С помощью постоянного источника (течения реки) и плотины создан перепад уровней воды. Затрачивая очень небольшую энергию на вертикальное перемещение затвора, мы можем управлять потоком воды большой мощности, т.е. управлять энергией мощного постоянного источника.

Термопаста – пластичное вещество с высокой теплопроводностью, используемое для уменьшения теплового сопротивления между двумя соприкасающимися или близко расположенными поверхностями. Небольшое количество пасты, нанесенное на область теплового контакта, равномерно распределяется при соприкосновении поверхностей друг с другом. При этом паста заполняет мельчайшие углубления в поверхностях и вытесняет воздух, обладающий крайне низкой теплопроводностью. Если термопаста не используется, то площадь соприкосновения невелика. Это приводит к высокому тепловому сопротивлению.

Фанбас (от англ. Fanbus) – изобретение американского моддера Клиффа Андерсена, которое позволяет соединить провода питания нужных вентиляторов и подключить их через один разъем к корпусу. Это избавляет от путаницы с проводами и улучшает циркуляцию воздуха. В итоге остаются свободными разъемы блока питания для более важных устройств системы.

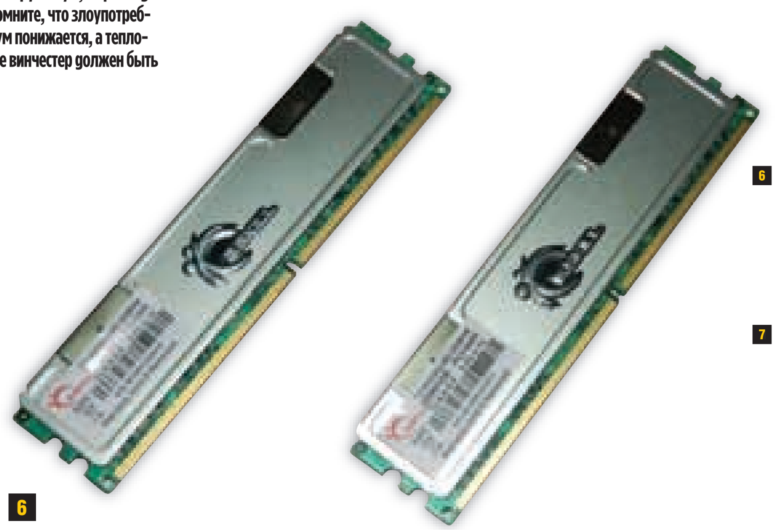
Реобас – устройство для управления скоростью вращения вентиляторов. Как правило, реобасы устанавливаются в порт 5.25". Существует большое количество панелей такого рода – с дополнительными выводами USB, аудиовходами и дополнительными аксессуарами.



7



5



6

5 Панель предназначена для Vantec Nexus NXP-301, имеет три отдельных канала с возможностью подстройки работы активного охлаждения в диапазоне от полного отключения до максимальной скорости вращения лопастей. Очень удобная вещь для регулировки уровня тишины.

6 Охлаждать модули оперативной памяти необязательно, если только пользователь не хочет заняться ее разгоном. Схемы греются достаточно слабо.

7 Охлаждать жесткие диски можно не только самодельными методами. У многих производителей имеются собственные разработки и системы по предотвращению перегрева или снижению вибраций винчестера.

Артефакт номера



Lunar 2

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

В далеком 2002 году решил заказать себе коллекционное издание Lunar 2 для первой PlayStation. Заказать игру было проще некуда: я написал письмо, мне ответили. Сказали, что доставят из-за рубежа в течение 4-5 недель по предоплате. Я стал терпеливо ждать. Прошло три месяца, но заветной коробочки с игрой так и не привезли. И вот, где-то через полгода ожиданий я решил позвонить и отказаться… но дальше все было, прямо как в кино. Через день мне позвонили и спросили, когда привозить посылку. И вот, наконец-то, долгожданный момент! Я был очень рад, когда получал посылку, так как спустя столько времени я все-таки раздобыл долгожданную игру.

Владелец:
Дмитрий Капустин,
alucard1991.12@mail.ru



Flashback



№20(221)
Год назад

Тема номера:
Disciples 3: Renaissance

Годы проходят, а воз и ныне там: игра выйдет только в следующем году.



№20(173)
Три года назад

Тема номера:
Warhammer 40,000:
Dawn of War

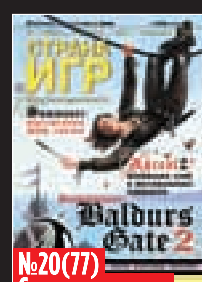
Отроки и орки на галактических просторах.



№20(125)
Пять лет назад

Тема номера:
The Lord of the Rings

Арагорн, Леголас и Фродо отвлекают читателя от пропавшего артикля.



№20(77)
Семь лет назад

Тема номера:
Baldur's Gate 2

Одна из последних действительно хороших и кассовых двухмерных ролевых игр.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 22

ИГРЫ ПРО КОСМОС

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм, основанным на фильмах, а разыгрываем мы прекрасную фигурку синевласки KOS-MOS. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №22», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 ноября. Торжественное подведение итогов состоится в 01(250) номере «Страны Игр».



1



2

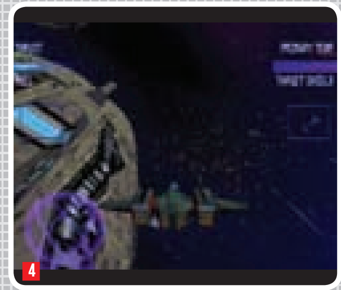
Правильные ответы

17-й ретроконкурс, номер 15(240)

1 – Episode I: The Phantom Menace
2 – Rebellion
3 – Shadows of the Empire
4 – Yoda Stories
5 – X-Wing: B-Wing
6 – X-Wing
7 – X-Wing Alliance
8 – Rogue Squadron
9 – Star Wars



3



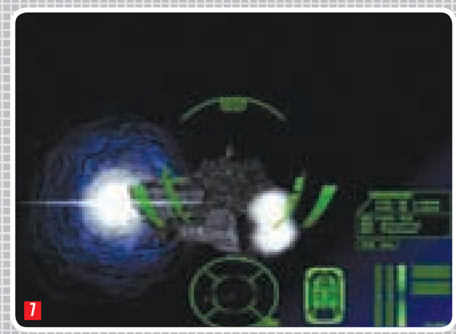
4



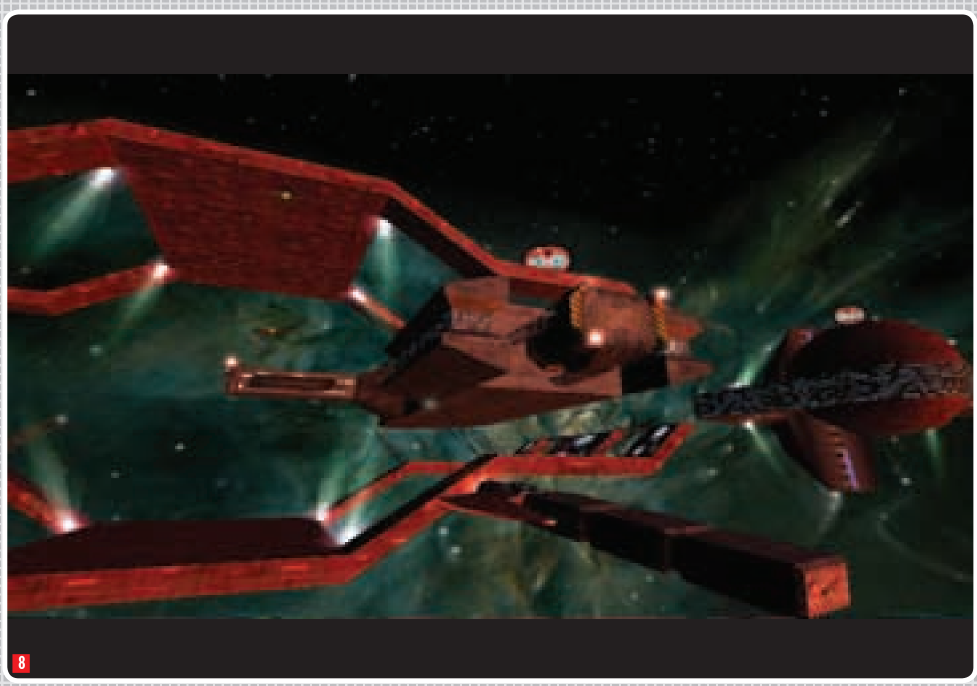
5



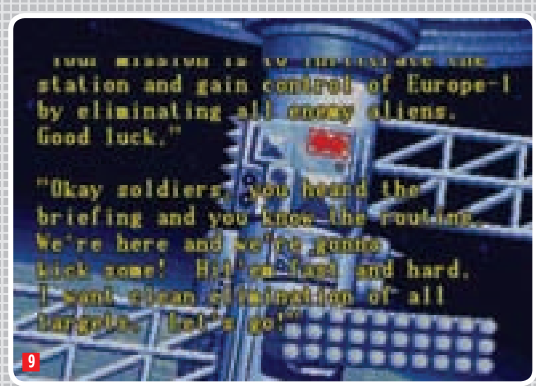
6



7



8



9

Подведем итоги!

Приз семнадцатого ретроконкурса, матрешки по «Звездным войнам», отправляется в Москву к знатоку ретроигр Илье Глазкову. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

System Shock 2

ЖАНР: ROLE-PLAYING\ACTION-ADVENTURE.SCI-FI

ПЛАТФОРМА: PC

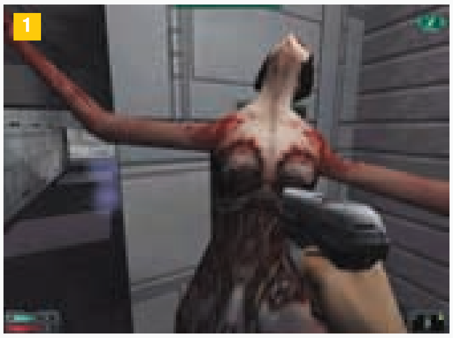
РАЗРАБОТЧИК: IRRATIONAL GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: LOOKING GLASS

ГОД ВЫХОДА: 1999

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Идея скрещивания элементов ролевой игры со всем, что придет в голову или подвернется под руку, зародилась относительно давно и уже стала причиной появления нескольких выдающихся произведений, в числе которых знаменитый киберпанк-хоррор System Shock (далее SS). Вторая часть признанного шедевра избежала хронической болезни сиквелов, а кое-где даже превзошла предшественника. Грамотно нагнетаемая атмосфера плюс «пресловутые ролевые элементы» – чем не формула успеха? Действие со станции переместилось на космический корабль. По традиции, объект оказался под контролем искусственного интеллекта, весь персонал трагически погиб, уродливые чудики проникли в каждый темный угол, и только главный герой в силах остановить это безобразие. По мере продвижения сюжетной линии, через оставленные повсюду электронные сообщения и путем демонстрации скромных скриптовых сценок, нам постепенно раскрывают кошмарные подробности инцидента. Надо сказать, поиск таких подробностей затягивает с головой до самого финала. Со стороны происходящее по-прежнему напоминает экшн от первого лица, но пусть скриншоты вас не смущают – бегать и стрелять в кого попало в SS2 смерти подобно. Здесь нужно двигаться к цели осторожно, шарахаться в сторону от малейшего шороха и грустно размышлять над безрадостным будущим своего альтер-эго… То есть решать, на какие характеристики тратить драгоценные кибеимплантанты (местная разновидность экспы). Любое мало-мальски значимое действие, будь то взлом дверного замка или использование тяжелого оружия, потребует от вас прокачки соответствующих навыков. И если имплантантов на поднятие жизненно необходимого навыка у вас вдруг не хватит, готовьтесь к изматывающей гибели героя. Поначалу психологически нетренированным игрокам SS2 может показаться подлинным издевательством. Неуклюже махать грозным инструментом ближнего боя нам и в прочих играх доводилось не раз. Но вот обнаружить, что инструмент этот едва-едва справляется с первым же полудохлым мутантом… Открытие не из приятных. Другим вызовом терпению и нервам станет постоянный респаун противника где-то в недрах проходимого уровня. Будьте готовы к тому, что, возвращаясь в знакомые помещения, вместо тихой техно-идиллии вы обнаружите невесть откуда возродившихся монстров, которых вы успокоили всего десять минут назад… Придется искать равновесие между техническими специальностями, позволяющими лучше исследовать интерактивное окружение, и военными навыками, помогающими проще выживать в негостеприимных условиях. Есть в SS2 своя магия, называемая «пси-способностями», а также оригинальный способ создания персонажа, замаскированный под тренировочный уровень. Отправив героя в одну из спецслужб, вы тем самым определите его класс, а проходя первые три испытания, выберете начальные характеристики. Пускай за здешними классами легко угадываются знакомые всем «вор, маг, воин»; гибкая настройка навыков и последующая прокачка позволяют получить к концу игры собственного уникального персонажа. Детально проработанный научно-фантастический мир, приправленный интересной ролевой системой, не стареет. Как результат, почетное место в «Ретро» и не менее почетное – в сердцах ценителей киберпанка.



1 Да, это снова мрачный киберпанк. Нет, дождя в космосе не бывает.



2 Сейчас нам покажут, как именно умерли эти люди.



3 С панелью инвентаря придется возиться часто и долго, ведь нужного хлама много, а сложить его некуда.



4 А ну признавайтесь, кто из пассажиров работал на корпорацию Umbrella?

Klonoa 2: Lunatea's Veil

ЖАНР:
ACTION.ADVENTURE.2D

ПЛАТФОРМА:
PLAYSTATION 2

РАЗРАБОТЧИК:
NAMCO

ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE

ГОД ВЫХОДА: 2001



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Развитие игровой индустрии, как и подавляющее число явлений, – палка о двух концах. С одной стороны – беспроводные геймпады, Unreal Engine 3.0, Xbox Live Arcade, Virtual Console, PlayStation Home и Wii Fit, с другой – всё менее и менее виднеющиеся из-за песков времени «основы гейминга». Взять, например, жанр двухмерных платформеров, у которого, как только 16-битные консоли отслужили свое, тотчас прихватило сердечко – а ведь горстка 2D-жемчужин для PS one наглядно доказала, что есть, есть порох в пороховницах!

Уже на PlayStation 2 обожателям двух измерений не светило почти ничего: Atari 2600 повидала больше порноигр, чем второе дитя Кена Кутараги – сайд-скроллеров. Первым делом в ретроспективе вспоминается Capcom, загубившая курилку Мегамена отказом от спрайтовой графики, однако за главную и единственную икону для людей с нездоровой страстью к золотым колечкам и ящикам со знаками вопроса, ответственна Namco. Верно, это второе приключение Клоноа – милейшего ушастого котенка, который в 2001 году изо всех сил пытался сгладить брутальность Данте Спарды, Солида Снейка и Аурона.

Клоноа попадает в край сновидений, Лунатию, чтобы не позволить злобному Королю Горечи испортить столь тихое и спокойное местечко. Ради этого представитель семейства кошачьих объединяется с монашкой Лоло и ее ручным зверьком Попкой (sic!) и отправляется в путешествие по пяти королевствам. Клоноа обожает хватать ушами всех, кто пытается ему противостоять, и швырять недоброжелателей (которые, как ни странно, выглядят донельзя доброжелательно) куда попало; кататься на серфинг-доске (хоть по воде, хоть по песку, хоть по снегу) и вызывать головокружение у боссов, бегая из стороны в сторону и закидывая несчастных всем, что под ухо подвернется.

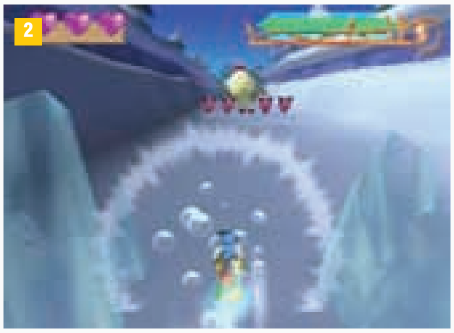
Неспешная, в немалой степени созерцательная, Klonoa 2: Lunatea's Veil – крепкий сплав безупречно выстроенных уровней, ярких дизайнерских находок, отменного качества пазлов. Благодаря полигональному движку, этап будто «раскрывается» перед игроком: петляющая дорога позволяет увидеть пейзажи и объекты, невозможные во вселенных, составленных из спрайтов.

На этой впечатляющей истории похождения кота не закончились: вышло несколько проектов мелкого пошиба – Klonoa Beach Volley для PS one; Klonoa: Empire of Dreams, Klonoa 2: Dream Champ Tournament и Klonoa Heroes для Game Boy Advance. Не так обидно, что все они не стоили и одного уровня любой из оригинальных игр – куда хуже, что за ними-то ничего и не последовало. Klonoa 2: Lunatea's Veil увидела свет спустя всего год после появления PS2. Консоль счастливо просуществовала семь лет, и даже сейчас, пока вы дочитываете этот текст, в магазины завозят свежие DVD-боксы с логотипом «PlayStation 2». Жаль, что за все это время среди них так и не появилось коробочки, на которой это лого соседствовало бы с названием «Klonoa 3».

P. S. В следующем номере: наш новый автор Капитан Очевидность рассуждает о возможности появления сиквела на PlayStation 3!



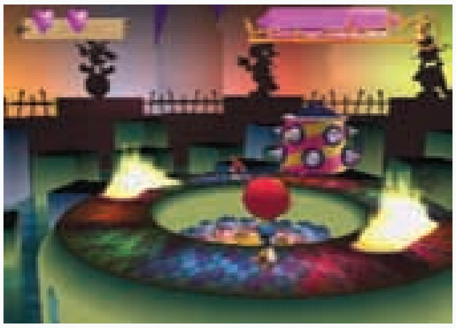
1 Камера порой вытворяет движения настолько удивительные, что дух захватывает от каждого прыжка.



2 Клоноа-серфер. Хоть сейчас на соревнования!



3 «Все игры – сказки, а персонажи их – милашки».



Чикаго, 1932: Дон Капоне

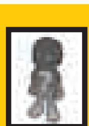
ЖАНР:
RTS

ПЛАТФОРМА:
PC

РАЗРАБОТЧИК:
BYTE ENCHANTERS OY, SNOWBALL INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

В 1997 финны из Byte Enchanters Oy выпустили исключительно сетевую RTS под названием Legal Crime, а в 1998 ребята из Snowball прикрутили к ней одиночный режим, перевели на великий и могучий и назвали это «Чикаго, 1932: Дон Капоне». Вот так онлайновое развлечение превратилось в интерактивную биографию знаменитого мафиози. Начать, как это принято в любой стратегии, придется с малого: парочка отморозков-гангстеров, три копейки в кармане и сотни чикагских лавочников, еле сводящих дебет с кредитом. Но разве мы экономисты и бухгалтеры, чтобы интересоваться их финансовыми неурядицами? Мы просто выбиваем из них мзду (и, кхе-кхе, предлагаем защиту), пока это не сделали соперники. Хозяева некоторых точек, конечно, будут упираться и даже вызовут полицию. Аль Капоне давал на этот счет простой совет: «Добрым словом и револьвером можно добиться большего, чем одним только добрым словом». К тому же, подкуп полиции никто не отменял. В заведениях, с чьими хозяевами удалось «договориться», можно и нужно открывать бутлегерские конторы, подпольные казино и разного рода притоны. Что делать с полученными деньгами? Нанимать новых бандитов, чтобы выбить конкурентов с их территории и… заработать еще больше денег. Когда же приходит время говорить «томми-ганам» и «кольтам», «Дон Капоне» превращается в тактическую стратегию, ведь юнитов в подчинении обычно немного, а двигаются они нетороплико. Словом, эта RTS пошла по своему собственному пути. Жаль, но продолжения она так и не получила.





Crash Team Racing

ЖАНР:
RACING\ACTION

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
NAUGHTY DOG

ИЗДАТЕЛЬ:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1999

Ваш непокорный слуга всегда видел единственным и безоговорочным символом PS one Креша Бандикута (зеленей от зависти, дракончик Спайро!) и был несколько раздосадован, что сумчатый в синих шортах так и не прижился на PS2. Настоящий мэскот не имеет права привязываться к одному жанру. Вот и Sony, умеющая, кхм, «заимствовать» идеи, как никто другой, обратилась к опыту водопроводчика. Помните Mario Kart для N64? Ну так Crash Team Racing – это точная калька с нее, заслуженно попавшая в список 200 лучших игр в двухсотом номере «Страны Игр». История не поражает изощренностью: злюка Оксид летает от планеты к планете, устраивает гоночные чемпионаты и играет «на победителя». Если он одержит верх, то с довольной миной говорит проигравшему: «Вот тебе карта галактики, вот ластик – стирай к чертям свою планету». Единственный способ спасти родной шарик – выиграть гонку, для чего любимцы сериала Crash Bandikoot и собрались. Здесь и обаятельный мерзавец Кортекс, и сестренка Креша, и даже абсурдный Динго-дайл. Геймплей прост как три рубля: восемь гонщиков на треке с заковыристым дизайном мчатся к финишу, собирают разбросанное по уровню оружие и с мерзким хихиканьем используют его по назначению. Нет ничего приятнее, чем пустить лидеру гонки ракету в спину! Лишь спустя 6 лет у игры появилось продолжение – Crash Tag Team Racing для PS2, Xbox, GC и PSP, но создавалось оно уже другими людьми.





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**»
с ________ 2007 г.

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

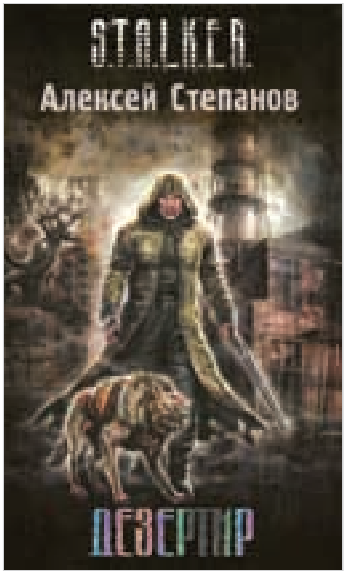
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**»
с ________ 2007 г.

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Bookshelf

Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com







АЛЕКСЕЙ СТЕПАНОВ

«ДЕЗЕРТИР»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Серия книг S.T.A.L.K.E.R., как уже отмечалось в прошлом выпуске, именуется серией только потому, что все романы написаны по мотивам популярной одноименной игры. Но они совершенно не связаны ни сюжетом, ни героями. Порой они даже противоречат друг другу или самой игре. У каждого автора своя Зона, свои сталкеры, свое мнение об остальных обитателях этого опасного мира. Такой разнобой дела не красит.
«Дезертир» представляет нам мир, в котором живут «обожженные Зоной», бомжи и «те, кого Зона еще не видит». Первые (большинство живущих в Зоне) хорошо соображают, но многого не помнят и боятся Хозяйки, вторые – почти никто, просто существуют, полагаясь на инстинкты, а вот третьи – движущая сила, сталкеры, Зона для них – дом родной, а ее законы – жизненное кредо. Из Зоны никто не уходит: большинство не может, а те, кто может, уже не хотят. Мир вне Зоны для них нереален, скучен и непонятен. Главный герой, Никита – рядовой российской армии, попавший на службу в элитные войска, защищающие мир от детей Зоны. После нескольких месяцев службы он убегает в Зону, подальше от злобных «дедов», но совсем не представляет, на что он подписывается. Он ведь ничего не знает ни о настоящих обитателях Зоны, ни об опасных аномалиях, ни о местных обычаях и валюте, то есть совсем ничего не знает! И всего за несколько дней из забитого солдатика Никиты герой превращается в жесткого и беспринципного Дезертира. Каждая глава книги (их всего шесть) названа в честь клички героя, которую тот получает по ходу действия. Пожалуй, это лучший авторский прием в книге. Сам сюжет пропитан злобой, презрением к людям и невинной кровью. Почти все персонажи в книге – негодяи и эгоисты (но как, скажите мне, им все-таки удалось выжить в этом мире без надежного источника оружия/питания/обмундирования и дружеской поддержки в трудных сражениях?). Да и вообще, книга довольно скучна из-за отсутствия обаятельных персонажей и слишком неправдоподобна даже по меркам фантастики.

ХАРУКИ МУРАКАМИ

«К ЮГУ ОТ ГРАНИЦЫ, НА ЗАПАД ОТ СОЛНЦА»

ЖАНР: ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Харуки Мураками достаточно противоречивый автор: кто-то его обожает, а кто-то считает его произведения тоскливой тягомотиной ни о чем. Я же считаю его романы впечатляющими. Хоть они и не богаты на сюжеты, зато с присущими Японии мистикой и романтикой. В этом романе Харуки повествует о первой любви, которая преследует героя на протяжении всей его жизни. Об иллюзиях, окружающих каждого из нас. Но чтобы проникнуться Мураками, не нужно искать смысл в том, что он пишет. Он там есть, поверьте, но главная задача автора состоит вовсе не в том, чтобы донести его до читателя. Повторюсь, автор стремится передать настроение спокойствия и загадочности. Когда читаешь его книги, легко представляешь себя на месте героя (несмотря на то, что герой – японец, дитя другой культуры и мировоззрения), хорошо его понимаешь и сопереживаешь ему. Всего этого, как и винила, табака, джаза и виски, полно в «К югу от границы», здесь Мураками типичен. Есть у него гораздо более сильные романы (к примеру, «Охота на овец», «Страна чудес без тормозов»), где есть и непредсказуемый сюжет, и навязчивые философские идеи, и фантастика. Но вот «К югу от границы» мне никак не хотелось дочитывать – казалось, дочитаешь, и все твои детские мечты разобьются о жестокую реальность. Очень уж жизненно выглядит история юноши Хадзиме. Он всю жизнь вспоминает свою одноклассницу Симамото, которой так и не признался в любви. Очень печально. А сколько таких упущенных мгновений было у вас в жизни? Сколько раз вы мечтали вместо того, чтобы действовать? То-то же... Кстати, именно поэтому меня чаще всего тянет почитать Харуки Мураками в пору одиночества и переоценки ценностей.
Мураками одним из первых японских авторов стал известен в современной Европе. Сейчас он живет в Америке, и ему легче писать о родине, видя ее со стороны, вспоминать о прошлом и описывать настоящее. Его произведения переведены на 16 языков мира, но в России он особо любим.

ИВ ЮГ

«ТАКСИДЕРМИСТ. ИСТОРИЯ ОДНОГО ЧУЧЕЛЬНИКА»

ЖАНР: ДЕТЕКТИВНЫЙ ТРИЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «РИПОЛ классик»

«Таксидермист» – единственная книга Юга, переведенная на русский язык. Да и о самом авторе в русско- и англоязычном мире мало что известно. Что ж, придется судить об этом 47-летнем французе по доступной информации.
Симпатичная обложка с фотографией голого дяди на обеденном столе – это уже что-то. Красиво, стильно, заманчиво. Но название очень уж напоминает известную книгу «Парфюмер. История одного убийцы» (хотя в оригинале, конечно, название книги Юга звучит по-другому, что-то вроде «соломенной свадьбы»). Испугавшись, что сейчас начнется предсказуемая история про маньяка, помешанного на мертвых зверьках и мечтающего сделать чучело из человека, я быстро пролистала страниц двадцать. Маньяком и не попахивало. Стало даже немного обидно. Завязка в том, что немолодая чета обратилась к неплохому специалисту по таксидермии с необычной просьбой – чтобы тот из стариков, кто переживет другого, мог ощущать его физическое присутствие. Вполне оправданное желание для пары, проведшей вместе более 50 лет. Наш профессионал Люка соглашается за весьма большой гонорар и, чтобы побольше узнать о своих подопечных, становится их частым гостем, хорошим другом, чуть ли не членом семьи. Начавшаяся было психологическая история пары неожиданно заканчивается, внезапно начинается детектив без расследования и мотива, который через несколько десятков страниц превращается в триллер при отсутствии насилия и ведер крови. Ну а концовка вполне предсказуема после середины книги. Хотя, конечно, можно считать ее неожиданной (в начале такой конец трудно представить), даже немного глупой и смешной.
Порой проскакивают интересные стилистические особенности автора, но в целом книга никакая. А присутствие Кинга во второй ее половине очень ощутимо. Очень уж «по-кинговски» развивается сюжет. «Таксидермист» вполне подходит для чтения в метро или в зале ожидания, чтобы хоть как-то убить время. Но это далеко не «самый захватывающий и неординарный роман в истории мировой литературы», как гласит обложка.

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

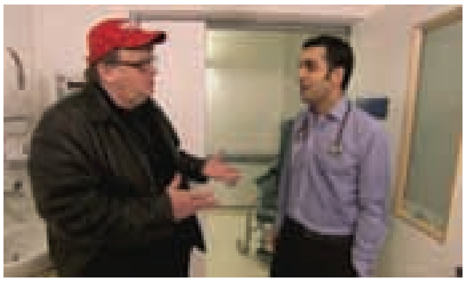
ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



«ЗДРАВООХРАНЕНИЕ»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 8 НОЯБРЯ

- ЖАНР: ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: SICKO
- РЕЖИССЕР: МАЙКЛ МУР
- ПРОИЗВОДСТВО: США, DOD EAT DOG FILMS
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 113 МИНУТ



РЕЖИССЕР

МАЙКЛ ФРЭНСИС МУР



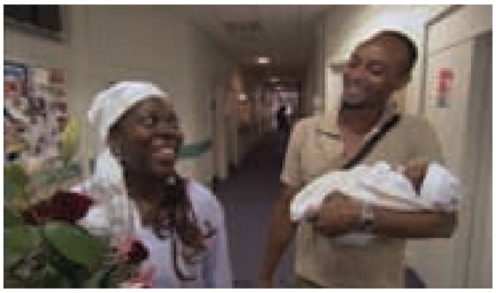
ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«РОДЖЕР И Я» (1989), «КАНАДСКИЙ БЕКОН» (1995), «БОЛЬШАЯ АМЕРИКА» (1997), «БОУЛИНГ ДЛЯ КОЛУМБИНЫ» (2002) «ФАРЕНГЕЙТ 9/11» (2004)

Майкл Мур родился в городке Флинт (штат Мичиган) 23 апреля 1954 года, там же он получил журналистское образование, там же начал свою карьеру с собственной газетой «Голос Флинта». Закрытие всех предприятий General Motors во Флинте в конце 80-х сильно ударило по жизни города, и Майкл решил снять документальный фильм, в котором режиссер преследует главу General Motors Роджера Смита и пытается рассказать ему о судьбе Флинта. В 1989 «Роджер и я» вышел в свет, и уже в нем проявился муровский стиль: смесь из документальной хроники, рекламы и второсортных фильмов, усиливающая комический эффект. «Роджер и я» оказался не только коммерчески успешен, но и привел к кадровым перестановкам в General Motor. Так Мур открыл в себе талантливого режиссера. В 1995 он попробовал себя в художественном кинематографе с «Канадским беконом», в котором президент США объявлял Канаде холодную войну, чтобы поднять собственный рейтинг. Фильм получил скверные отзывы, и Майкл продолжил делать то, что умеет – документальное кино. Его «Боулинг для Колумбины» был посвящен стрельбе, учиненной старшеклассниками, а «Фаренгейт 9/11» – политике США на Ближнем Востоке и терактам 11 сентября. За эти две картины он получил в общей сложности 50 наград, в том числе «Оскар», «Сезар» и «Золотую пальмовую ветвь».

Михаил Зурабов – министр здравоохранения и социального развития РФ (когда вы будете читать эти строки, уже, надо полагать, бывший). Этот удивительный человек в правительстве уже с 1998 года – немалый срок. За время службы Михаил Юрьевич успел наломать дров: подготовил пенсионную реформу, постепенно перекладывая заботу о нашем будущем на плечи частных компаний; провел бездарную монетизацию льгот (любая бабуля подтвердит); вот уже три года изо всех сил борется с бесплатной медициной; Зурабов мечтает о переходе на систему медицинского страхования, как США. Это, конечно, дорого, но должно сработать. Все мы наслышаны, как все здорово в американской системе здравоохранения. Это вам не районная поликлиника, где даже кирпичные стены пропахли хлоркой, в кадке с пальмой всегда валяются фантики, очередь надо занимать с половины шестого утра, а из лекарств у врача только аскорбинка и градусник. В России надо обладать отменным здоровьем, чтобы болеть.
Забавно, что того же мнения о своей родине и Майкл «Всегда в кепке» Мур. «Если хочешь быть здоровым в Америке, не болей», – пишет Мур на домашней странице своего нового фильма «Здравоохранение». Абсурд? Видимо, нет. Мур, скандальный документалист, в очередной раз режет правду-матку, открывая зрителю глаза на истинное положение вещей в стране. Майкл решил сравнить американскую систему здравоохранения с другими, для чего путешествовал по Англии, Франции, Канаде и Кубе (кстати, посещать Кубу американцам запрещено, так что в отношении Мура начато правительственное расследование). Оказывается, медицина США занимает лишь 37 место в мире, сразу перед Словенией, во всяком случае, так уверяет трейлер фильма. Из того же ролика мы узнаем, что единственное место на американской земле, где предоставляют бесплатную медицинскую помощь, – тюрьма Гуантанамо. Конечно, Мура нельзя воспринимать слишком всерьез, все-таки его фильмы правильнее назвать размышлением на тему; уж очень много домыслов в его работах. Тем не менее большая часть материала – не фальсификации, иначе Майкл давно был бы засужен и наслаждался бесплатной медициной Гуантанамо.
Не надо забывать, что Мур – талантливый сатирик, его фильмы интересны не только интеллигентам, жадным до любой правды о США, но и обывателям. Над его картинами невозможно не смеяться, так здорово он издевается и над политиками, и над самим собой. Режиссура, монтаж и подача материала порой несуразны и придают фильмам оттенок несерьезности. Хорошо Муру даются и печальные истории простых американцев, оказавшихся между жерновами политической системы. Вот что сам Мур говорит о новой картине: «Если вы попросите меня как-то ее охарактеризовать, то я бы назвал ее комедией о 45 миллионах человек, проживающих в одной из самых богатых стран на Земле, лишенных простейшей медицинской поддержки. Я не думаю, что страна нуждается в фильме, утверждающем, что медицинские организации и фармацевтические компании – полное дерьмо. Это и так все знают. Я хочу открыть вам глаза на те вещи, которые были от вас сокрыты».







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



«СКАЛОЛАЗКА И ПОСЛЕДНИЙ ИЗ СЕДЬМОЙ КОЛЫБЕЛИ»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 1 НОЯБРЯ

ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	«СКАЛОЛАЗКА И ПОСЛЕДНИЙ ИЗ СЕДЬМОЙ КОЛЫБЕЛИ»
РЕЖИССЕР:	ОЛЕГ ШТРОМ
В РОЛЯХ:	АНАСТАСИЯ ПАНИНА, ДМИТРИЙ НАГИЕВ, ИВАН АГАПОВ, ИЛЬЯ БЛЕДНЫЙ
ПРОИЗВОДСТВО:	РОССИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	95 МИНУТ



Российские киноделы не гнушаются подбирать окурки, брошенные западными коллегами. И вправду, какая разница, чья это идея и сколько на ней пыли? Главное, чтобы «пипл хавал» (с), а он хавает так, будто сто лет не кормили. Плюется, плачет, но продолжает жевать кактусы. С другой стороны, Никита Михалков ведь тоже свою картину «12» не на пустом месте придумал, а переосмыслил ленту Сидни Люмета «12 разгневанных мужчин», однако о вторичности никто и не заикается (может, просто боятся праведного гнева Никиты Сергеевича?).
Как бы там ни было, «Скалолазка и Последний из седьмой колыбели» снята по мотивам романа 2003 года выпуска за авторством Олега Синицына. «Скалолазка» повествует о приключениях специалистки по древним языкам («археолог» слишком бы мозолило глаза, надо полагать) Алены Овчинниковой, которая носится по свету с древним артефактом в багаже и шестерками Транснациональной Корпорации (проклятые глобалисты!) на хвосте. Что это за артефакт, о чем помышляет Корпорация и чем кончится дело, знают только сам Олег Синицын и его читатели. Простым же смертным из пресс-релизов известно, что древняя цивилизация Прелюдей оставила после себя семь таинственных «колыбелей», которые ждут, когда человечество окажется на грани самоуничтожения. Эти колыбели и хранят в себе артефакты. Если вам на ум пришло имя Лары Крофт, можете погладить себя по макушке и взять пряник с полки.
«Скалолазка» снималась не только в России, но и в Чехии, Сирии и Норвегии. Чем мудрить с декорациями, лучше вывезти всю бригаду за границу – и это, конечно, верно. Только это еще никого не спасало. Во всяком случае, «Волкодава» (тоже снятого по роману, если помните) не спасло. Как не спасли его и дорогущие компьютерные спецэффекты, на которые не стали делать упор авторы «Скалолазки». Куда большее внимание Олег Шторм уделяет трюкам и «уникальным подводным съемкам».
Роль Лары... э-э-э, то есть Алены, исполняет Анастасия Панина, совсем юная студентка Школы-студии МХАТ и кандидат в мастера спорта по художественной гимнастике. Не удивительно, что многие трюки она выполняла без помощи каскадеров. Главного злодея же играет заматерелый Дмитрий Нагиев, слегка позабытый, но еще не собирающийся на пенсию.
Хочется верить, что на этот раз отечественный кинопром не наплодит монстров Франкенштейна и выпустит в прокат хороший фильм без лишних претензий и с удобоваримым сюжетом, ведь все возможности для этого у «Скалолазки» есть. Кстати, по мотивам фильма выйдет игра для PC, так что трепещите заранее.









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

«ЛЬВЫ ДЛЯ ЯГНЯТ»

НА ЭКРАНАХ РОССИИ С 8 НОЯБРЯ

ЖАНР:	ДРАМА
РЕЖИССЕР:	РОБЕРТ РЭДФОРД
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	LIONS FOR LAMBS
В РОЛЯХ:	ТОМ КРУЗ, РОБЕРТ РЭДФОРД, МЕРИЛ СТРИП
ПРОИЗВОДСТВО:	США, ANDELL ENTERTAINMENT
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА

«Львы для ягнят» знакомят нас с тремя взаимосвязанными историями. Первая – судьба двух студентов, воодушевленных речами своего профессора-идеалиста. Они решают сделать что-то важное в жизни, и «важным» им кажется служба в Афганистане, где им приходится проливать кровь за чужие интересы. Это смущает профессора, но он все не унимается и берется за нравственное воспитание другого нерадивого студента. Третья же сюжетная канва – история сенатора, передающего журналистке сногсшибательную новость, способную изменить судьбу двух студентов, попавших на войну.



Кстати, сценарист «Львов для ягнят» Мэттью Майкл Карнахан сейчас занимается проектом под названием Zebra Murders для DreamWorks. Сценарий основывается на реальных событиях, происходивших в 1973-1974 году в Сан-Франциско. Шестеро афроамериканцев, входивших в секту Nation of Islam, нападали и жестоко убивали белых – и молодых, и 80-летних стариков. Всего эти отморозки расправились с 16 людьми, еще 10 ранили. Прихожане NoI верили, что белая раса была создана сумасшедшим чернокожим ученым, пытавшимся сделать себе не то рабов, не то домашних животных. Проще говоря, бледнолицые для фанатиков из Nation of Islam и не люди вовсе, а пушечное мясо: за убийство «голубоглазого дьявола» полагаются бонусы в загробной жизни. Zebra Murders наводили ужас на Сан-Франциско, межрасовые отношения были накалены до предела. Любопытно, что поймали преступников двое чернокожих полицейских, а ведь большинство копов были националистически настроенными ирландцами, так что эти двое (а не фанатики) и были настоящими борцами за равноправие.



Вам, наверное, будет интересно узнать, что следующим летом Голливуд ожидает местечковая катастрофа. Бунт киношников, если быть точным. Дело в том, что три крупных профсоюза, Screen Actors Guild, Writers Guild of America и Directors Guild of America, объединили свои усилия в борьбе за права актеров, сценаристов и режиссеров. Святая война затеяна против Producers Guild of America, отстаивающей права продюсеров и киностудий. У рядовых работяг голубого экрана запросы скромные: лишь бы получить процентик с продаж на DVD и через Интернет (эти пункты не указаны в большинстве старых контрактов). Именно о пересмотре договоров и идет речь. Забастовка не сможет длиться вечно, ведь и день простоя чреват многотысячными (миллионными?) убытками, а на штрейхбрейкеров рассчитывать не приходится. Поэтому сейчас продюсерские компании будут торопиться выпустить побольше лент до часа X, еще по старым расценкам. Революция назначена на июль 2008 года. Заводы – рабочим, землю – крестьянам, киностудии – режиссерам!



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

EVANGELION 1.0: YOU ARE (NOT) ALONE

АНИМЕ: Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone **ФОРМАТ:** полнометражный фильм **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Хидеаки Анно, Кадзуя Цурумаки, 2007 **СТУДИЯ:** Studio Khara **НАШ РЕЙТИНГ:** ☺☺☺☺☺

Самый большой в мире пешеходный перекресток расположен в Токио, в Сибуе, рядом с площадью Хатико. Это одна из достопримечательностей Токио, и вы наверняка видели его в аниме или на фотографиях в журналах. На площадь выходят сразу семь улиц, несколько из них – пешеходные. Раз в две-три минуты все светофоры одновременно запрещают движение автомобилям, и толпа в полторы тысячи человек заполняет собой перекресток. Пара мгновений, и бурлящая площадь снова пустеет, и машины вновь спешат по своим делам.

Я нахожусь в нескольких сотнях метров от площади Хатико, в девятом кресле ряда E в первом зале кинотеатра Amuze CQN, и сейчас мне не до перекрестков, пусть даже самых больших в мире. С первого сентября в японских кинотеатрах стартовал показ полнометражной ленты Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone – первого фильма из цикла Rebuild of Evangelion. Оказавшись в Токио по игровым делам, я не мог пропустить такое событие. Телевизионный «Евангелион», вышедший в 1995 году, до сих пор остается одним из лучших, если не лучшим меха-сериалом, и интерес к римейку был огромный. К работе вернулись почти все, кто приложил руку к оригиналу. В режиссерском кресле вновь обосновался гениальный Хидеаки Анно, актеры озвучки согласились занять места у микрофонов, меха-дизайном и дизайном персонажей занялись Икуто Ямасита и Ёсиюки Садамото, главным аниматором опять стал Синдзи Судзуки, а саундтрек сочинял тот же Сиро Сагису. Песни для новой картины записала Утада Хикару, самая известная исполнительница в современной Японии. Ее композиция Beautiful World стала официальной музыкальной темой, а специальная версия Fly Me to the Moon звучит в трейлере, который вы можете увидеть и на нашем диске. Для новой картины даже сменили японское написание «Евангелиона» – произношение осталось тем же, а знаки другие. Искать глубокий смысл в этом мы не будем: скорее всего, это сделано только для того, чтобы информацию о новых фильмах было удобно находить в Сети и прочих источниках. И еще одна любопытная подробность. Продюсер Тосимити Оцуки рассказывает, что прежде чем начать работу над лентой, Хидеаки Анно запоем пересмотрел весь оригинальный сериал, а потом с усмешкой сказал: «А ведь ничего получилось! Я и не думал, что вышло так здорово».

Смотришь свежую полнометражку и поначалу кажется, что старый «Евангелион»



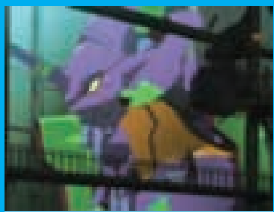
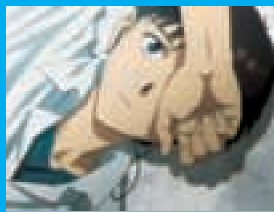
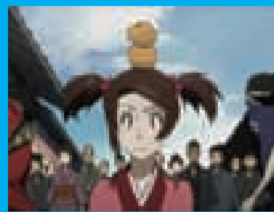
Рей Аянами в новой полнометражке. Не очень-то она и изменилась.

Официальный постер фильма Evangelion 1.0.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете смонтированный фанатами клип на песню Beautiful World в исполнении Утады Хикару (видеоряд – из трейлеров Rebuild of Evangelion); официальный трейлер фильма Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone (звуковой ряд – песня Fly Me to the Moon в исполнении той же Утады Хикару); клип Bladebeat Graffiti, смонтированный из сцен телесериала «Самурай чамплу» на композицию Subculture (Upbeats Remix) американской группы Styles of Beyond; официальный клип на песню talkin' 2 myself.




Сравним по кадрам: слева – телевизионный «Евангелион» 1995 года, справа – обновленная полнометражка. Как видно, битва с пятым ангелом полностью перерисована.



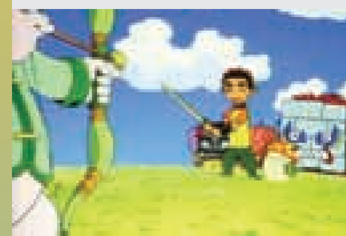


Евангелион-01 выглядит по-другому. На первый взгляд это почти незаметно, но машина перекрашена и стала более долговязой.

понравился Анно настолько, что он решил вовсе ничего не делать. Первые минут сорок пять повторяют знакомые по телесериалу кадры чуть ли не один в один. Кажется, не изменилось ничего: ни диалоги, ни ракурсы, ни анимация, ни даже обстановка комнаты Аянами, а мелочи, вроде более правдоподобного движения самолетов, атакующих третьего ангела, ну никак не назовешь «обновлением Евангелиона». А потом, словно по мановению невидимой волшебной палочки, все меняется. Переломной становится полностью новая сцена, в которой Мисато и Рицко спускаются на одном из лифтов в штаб-квартире Nerv. И ты, как встарь, опять видишь десяток смыслов в простом диалоге, и вновь освещение, анимация, манера речи, позы – все складывается в единую картину. И пошло-поехало, и аниматоры словно с цепи сорвались. Вторая половина фильма чуть ли не полностью новая: здесь и добавленные сцены, и переделанная анимация, и уместная трехмерная графика, и новые ракурсы, и более подробный сценарий – все, что можно пожелать. Фильм заканчивается очень мощно, сразу после победы Синдзи и Рей над пятым ангелом (также известным как «синий летающий октаэдр»). Только ты заново влюбляешься в «Евангелион»... и картина

Super ShortNews Turbo EX Edition

С октября на японском телевидении стартует очередной аниме-сезон, и анонсы нынче сыплются как из рога изобилия. Аниме-сериал по двухмерной пиксельной MMORPG под названием Maple Story уже уйдет на телевидение, когда вы будете держать в руках этот номер. А вот – заботливо опубликованные заранее скриншоты. Приятно видеть, что в кои-то веки по ролевой игре решили вместо романтической нудятины снять веселую пародию. И правильно: по большому счету, двухмерная игра Maple Story и сама может считаться пародией на модные нынче трехмерные ролевки.



CyberConnect2 и Bandai Visual никак не могут отправить на покой пунктуационный кошмар – сериал «псевдо-многопользовательских» ролевых игр .hack (читается как «дотхэк»). OVA на основе трилогии .hack//G.U. будет опубликована на DVD и Blu-ray в январе следующего года. Аниме будет длиться 85 минут, еще 10 минут займут пародийные ролики. Весь материал будет выполнен в трехмерной CG-графике.



Американцы опубликовали первую промофотографию к игровому фильму на основе аниме Blood: The Last Vampire. Съемки картины, согласно плану, должны завершиться в следующем году. Несчастная единственная фотография не дает вообще никакого представления о будущей ленте, но для протокола мы все-таки должны ее опубликовать. И вот.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Карас» в коллекционном боксе. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свое имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 ноября.

ВОПРОС:
ХИДЕАКИ АННО...

1. ВЕГЕТАРИАНЕЦ
2. КОСМОПОЛИТ
3. НУДИСТ



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

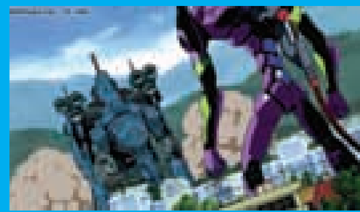
E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Два DVD с аниме «Шевалье Д'Эон» получает Наталья Коробова из Ростовской области. Режиссер Сатоси Кон в ВУЗе учился на художника.







ЧТО ТАКОЕ NEON GENESIS EVANGELION: GIRLFRIEND OF STEEL?

Первая и единственная приличная игра по мотивам «Евангелиона» вышла в 1998 году и называется Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel. «Единственная приличная» – потому что ее созданием занимались многие из тех, кто работал над оригинальным телеэпиком (актеры озвучки, например, вообще в полном составе) и в результате Girlfriend of Steel играется, точнее, смотрится как «блудный» эпизод сериала. В игре в школу, где учится Синдзи, переводится новая ученица Мана Кирисима, которая, как позже выясняется, тоже пилотирует робота – но совсем иного. Вокруг Маны возникает любовная и приключенческая интрига, которая разрешается в одной из трех концовок. Качество Girlfriend of Steel подтверждает и фанатский интерес – из всех игр по «Евангелиону» только ее любительский перевод можно найти на просторах Сети. Хидеаки Анно обещает добавить во второй полнометражный обновленный «Евангелион» новую героиню – что, если ей окажется та самая Мана?

заканчивается. Как положено: на самом интересном месте.
По иронии, наибольшее любопытство вызывает трейлер второй части, который показывают после титров. Что это значит? Почему Каору уже сейчас просыпается в гробу на Луне? Чьей будет новая, одноглазая модель Евангелиона? Кто эта незнакомая девушка в очках? Многообещающие кадры пролетают перед глазами за несколько секунд. Если верить этому анонсу, вторая часть выйдет в следующем году и будет перерисована чуть ли не полностью. Первый фильм был однозначно успешен – и с коммерческой точки зрения тоже. За первые две недели картину посмотрело более миллиона человек, даже несмотря на то, что лента шла лишь в избранных кинотеатрах. Как ни удивительно, некоторые очевидные нелепости «Евангелиона» никуда не исчезли. Обращали ли вы внимание, что в самом начале, когда Синдзи впервые видит Рей, ее везут на каталке врач и две медсестры? Затем гремит взрыв, и Синдзи подбегает к упавшей Рей... но прочие герои растворяются в воздухе, что в телесериале, что в манге, что в новой полнометражке. А ведь мы уверены, за десять лет и Анно, и Садамото не раз указали на эту оплошность.
Чем закончится новый полнометражный «Евангелион»? Сложно сказать. Анно-сан, которого многие критиковали за финал телесериала, за последние десять лет не изменил своего мнения. Он твердо знает, что хочет сказать своим зрителям. «Зрителям нужно научиться уважать самих себя, они должны вернуться в реальность», – так считает режиссер. Именно поэтому последние две серии «Евангелиона» были посвящены мыслям и чувствам героев, а не битвам шагающих роботов. Анно-сан и сейчас не теряет страсти к психоанализу; в одном из последних интервью он рассказывал о социальных интернет-сетях и сравнил их с «граффити на стенах сортира». Психоанализ, к сожалению, не продается, и последние эпизоды сериала вызвали волну отзывов в стиле «ничаво ни понил». Наша догадка такая: в последнем фильме будет совершенно новая концовка, и с битвами роботов, и с мозгоправством, выведенным на качественно новый уровень. Напомним: телевизионный «Евангелион» Анно снимал, излечившись от затяжной депрессии, и поведение Синдзи – во многом история самого Анно. За последние 12 лет режиссер наверняка переосмыслил свой опыт и найдет что сказать. Многие спрашивают, почему «Евангелион» начали переделывать именно сейчас, после такого перерыва? Разве он не слишком старый? Анно отвечает: «За последние 12 лет не было более нового аниме». Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone – отличный старт для будущей серии фильмов. Это то самое «великое начало», после которого могут последовать куда более впечатляющие продолжения. А ведь в первой картине Аска вовсе не успела появиться на экране! Хидеаки Анно оставляет то, что было сделано хорошо, и делает лучше то, что можно было сделать лучше. Я спускаюсь из кинотеатра с японскими подростками. «Не очень-то он и изменился, этот "Евангелион"», – говорит один из них друзьям. Другой отвечает: «Вот и хорошо».



Разворот из журнала Newtype, посвященный фильму.

Super ShortNews Turbo EX Edition

Namco Bandai и студия Gonzo взялись за совместный проект «аниме + онлайновая ролевая игра». В следующем году разработчики выпустят очередную часть сериала The Tower of Druaga (между прочим, «Башне» уже больше 20 лет, ведь первая игра вышла аж в 1984 году), а аниматоры приготовят к этому случаю телесериал с бесцветным названием The Tower of Druaga: The Aegis of Uruk. Режиссер – Коити Тигира («Изгнанник», Brave Story), показ начнется в апреле. Картинка к анонсу была приложена, как водится, одна: герои «к лесу передом, ко мне задом».



Криминальная хроника. Трагическая нелепица прервала показ телесериала School Days. Японцы – удивительно спокойная нация, но если уж у них случаются преступления, то жестокие, бессмысленные и гремящие на всю страну. Во вторник 18 сентября в Киото девушка шестнадцати лет в предрассветные часы, переодевшись в черное платье, убила топором своего спящего сорокапятилетнего отца-полицейского. Вечером этого же дня должен был состояться показ последней серии School Days – аниме по романтической интерактивной новелле. В оригинальной игре было несколько концовок, и среди них «неудачные» – те, где герои убивали друг друга изощренными и кровавыми способами. Именно это и должно было случиться вечером в аниме-сериале. Преступление, насколько сейчас известно, не связано с аниме, но последнюю серию благоразумно с эфира сняли. Дурной пример девушки-убийцы оказался заразителен: в понедельник 24 сентября пятнадцатилетний школьник в Нагано несколько раз ударил спящего отца топором и, довольный, пошел сдаваться в полицию. К счастью, насколько здесь вообще уместно слово «счастье», в этом случае жертва осталась в живых.

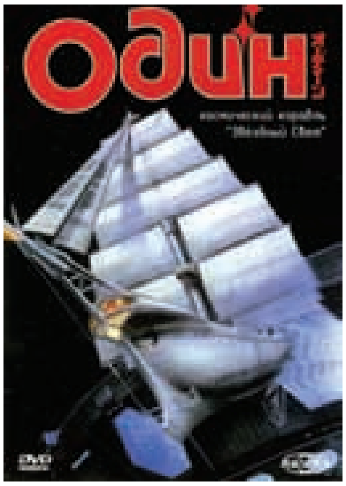


Мини-обзоры

ОДИН. КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ «ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ»

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЭЙИТИ ЯМАМОТО И ДР., 1985 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



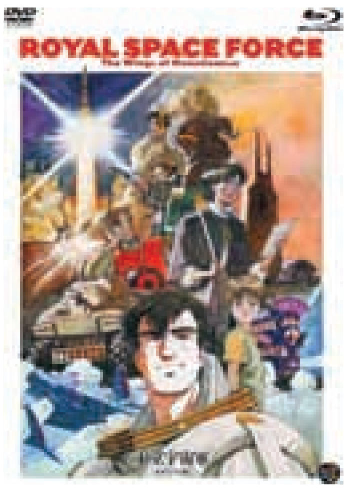
«Один» (с ударением на первый слог) – одно из тех классических аниме, которые помнят только самые древние фанаты японской анимации. Снятое аж в 1985-м, оно не оставило после себя такого впечатления, как другие хиты советской и постсоветской древности – «Сейлормун», «Роботек» или даже «Корабль-призрак». Тем не менее «Один» заслужил некоторую известность, из-за которой фильм и получил современное DVD-издание. На самом деле «Один» – работа вторичная, снятая на волне популярности еще более древнего «Космического крейсера Ямато» (1974-1983). Именно «Ямато» считается откровением в жанре научной фантастики. «Один» – обычный не в меру эпичный и затянутый фильм о храброй команде галактического крейсера. Сегодня, 20 лет спустя, лента смотрится очень специфически: и дизайны, и анимация заслужили приставку «ретро-» и будут интересны, пожалуй, только тем, кто всерьез интересуется историей.



ROYAL SPACE FORCE: THE WINGS OF HONNEAMISE

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОЮКИ ЯМАГА, 1987 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



А вот фильм Royal Space Force: The Wings of Honneamise, снятый всего через два года после «Одина», до сих пор почти не постарел. Это была первая полнометражная работа студии Gainax, и тогдашние амбициозные новички выложились по полной. Они сняли актуальную ленту, свободную от жанровых ограничений и влияний моды. В центре сюжета – история первого космонавта на планете, очень похожей на нашу Землю в 1940-е, но без Второй мировой. Все проблемы, которые поднимают авторы ленты, легко спроецировать и на современное общество. Удивительно, но и анимация, и меха-дизайны выглядят достойно и по сей день, что лишний раз доказывает: по-настоящему хорошие ленты вроде «Акиры» и The Wings of Honneamise отказываются стареть. Эта полнометражка показала, на что способна студия, которая позже подарит миру FLCL и «Евангелион».



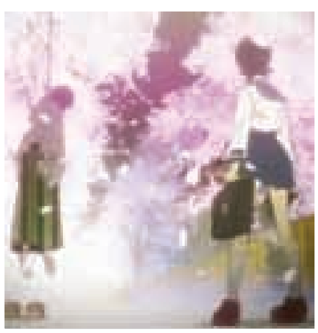
SAYONARA ZETSUBOU SENSEI. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: АКИЮКИ СИНБО, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Акиюки Синбо – такой специальный режиссер, которого приглашают, если в сериале надо сделать красиво. Не важно даже, какой будет сюжет и кто в персонажах – Синбо-сан обеспечит эффектную подачу любого материала. Он уже не раз это доказывал – и в The SoulTaker, и в «Портрете малышки Козетты», и в Pani Poni Dash! Его свежая комедия Sayonara Zetsubou Sensei рассказывает об унылом учителе с суицидальными тенденциями и его гиперактивной и жизнерадостной ученице. Сериал удивляет с первых секунд: он начинается со сцены, в которой главный герой пытается повеситься. Дальше – не менее эксцентрично и куда более смешно, а Синбо-сан следит, чтобы сериал всегда оставался не только остроумным, но также красивым и своеобразным. В итоге получилась одна из лучших летних комедий, достойная лавров той же Pani Poni Dash!



Манга

NEON GENESIS EVANGELION

新世紀エヴァンゲリオン

СОЗДАТЕЛЬ: ЁСИЮКИ САДАМОТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1994 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN ACE

ОЦЕНКА: 5/5

Классическая реакция на мангу по «Евангелиону» такая: «Ничего себе! Они же всё поменяли! Рей Аянами говорит целыми предложениями!» И действительно, для знатока и фаната «Евангелиона» эта манга – настоящая находка. Ее создатель Ёсиюки Садамото – один из авторов оригинального телевизионного «Евангелиона», блестящий художник (открывающая картинка в этом выпуске «Банзай!» – его работа) и очень занятой человек, поэтому на создание 11 томов у него ушло более десяти лет, а комикс до сих пор остается незаконченным и продолжает публиковаться. Можно проследить, как менялся стиль рисования Садамото-сана: от незамысловатого и сбивчивого до удивительно подробного и цельного. Автор разбирается в материале, пожалуй, лучше, чем кто-либо в мире (даже лучше, чем Анно-сан), а сюжет в основном следует за телесериальным с поправками, которые Садамото посчитал нужным внести. Будь то подробная речь Аянами или эпизод, в котором Гендо съедает Адама (все последствия этого нам еще предстоит узнать). В общем, лучшей манги для лучшего меха-сериала и пожелать нельзя.







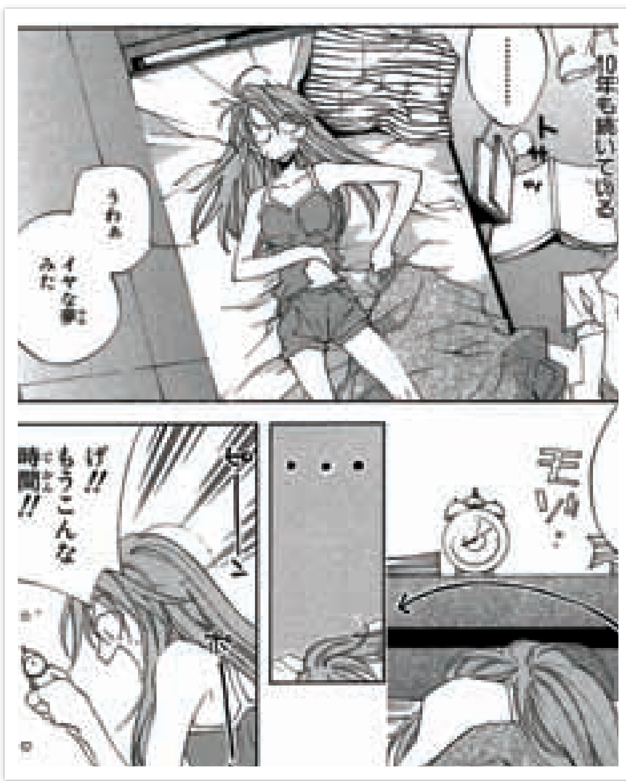
NEON GENESIS EVANGELION: ANGELIC DAYS

鋼鉄のガールフレンド2ND

СОЗДАТЕЛЬ: ФУМИНО ХАЯСИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2003 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY ASUKA

ОЦЕНКА: 3/5

Однажды какой-то большой босс решил, что миру не хватает девчачьей манги по «Евангелиону», и пошло-поехало. Neon Genesis Evangelion: Angelic Days – альтернативная манга в шести томах, основанная на видеоигре Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd (вольном продолжении оригинальной Girlfriend of Steel). Действие здесь происходит в другой реальности, мало связанной с обычным сериалом, где все герои весело ходят в школу. Что-то подобное мы видели в последнем, двадцать шестом эпизоде телевизионного «Евангелиона», но в манге история куда более подробная: Синдзи, Каору и Аска дружат с четырех лет, Мисато – их школьная учительница, Рицко – медсестра, а Аянами не то что говорит целыми предложениями – болтает без умолку. Наконец, сами роботы-Евангелионы вовсе не появляются аж до конца второго тома из шести (сериал был завершен в 2005 году). Получилось любопытно, но бестолково, да и по «качеству картинки» труд Фумино Хаяси и в подметки не годится бесподобным работам Ёсиюки Садамото.







Игры

COSMIC BREAK

ПЛАТФОРМА: PC РАЗРАБОТЧИК: CYBERSTEP ИЗДАТЕЛЬ: CYBERSTEP ДАТА РЕЛИЗА: НАЧАЛО 2008 ГОДА



Если бы эту статью писал наш новый автор Капитан Очевидность, он бы начал ее так: «Японцам нравятся игры про роботов». Тоже мне, открытие – страна уже лет тридцать без ума от гигантских шагающих антропоморфных боевых машин, и игры про них не делал только ленивый. Ленивой до сих пор была компания CyberStep, которая 18 сентября открыла бета-тестирование командного многопользовательского меха-шутера Cosmic Break. Игра довольно обычная: роботы переводят друг друга на консервные банки при помощи огнестрельного и холодного оружия. Cosmic Break отличает броский внешний вид: мехи здесь пухленькие и симпатичные, а графика обрабатывается по технологии cel-shading. В общем, на глаз происходящее напоминает Worms в 3D, только с роботами и в реальном времени. В начале следующего года игра будет опубликована, сервера перейдут в рабочий режим, и принять участие в сражениях смогут все желающие.









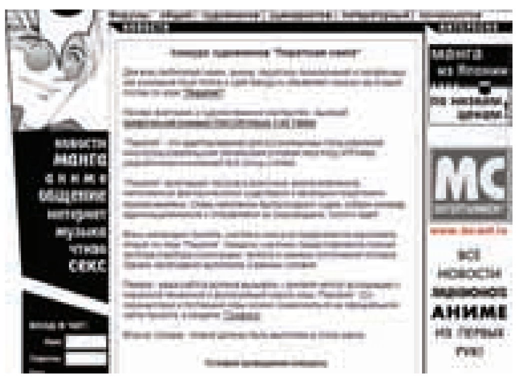


Тем временем в интернетах

МАНГА.RU

АДРЕС: http://manga.ru ЯЗЫК: РУССКИЙ

Давным-давно, когда деревья были большими, а аниме записывали на видеокассеты, возникли первые сайты, где общались энтузиасты, желающие рисовать так же, как японские художники. Манга.ru был одним из первых таких сайтов. С тех пор здесь мало что изменилось, он страшно устарел, но остается тем же, чем был – одним из главных форумов для художников, стремящихся рисовать мангу (или комиксы, если угодно). На форуме можно выставить свою работу на всеобщее обозрение и посмотреть чужие достижения.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Что такое додзинси?

Любительские комиксы и игры с известными персонажами. Додзинси распространяются на специальных мероприятиях, и поэтому законные правообладатели смотрят на них сквозь пальцы.

Что за аниме использовано в клипах группы Wamdue Project?

Это первый полнометражный «Призрак в доспехах» (клип King of My Castle) и Patlabor: The Movie 2 (клип You Are the Reason).

Мне тут говорят, что правильно «каваии», а не «кавай». Это так?

Формально – да. Действительно, прямая транскрипция этого слова– «каваии». Тем не менее в России прижилось произношение «кавай» и его производная «кавайный».



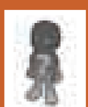
Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.



ЖУТКАЯ СЕМЕЙКА АДДАМС



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Когда узнаю, что у привычных и накрепко вошедших в жизнь вещей есть создатель, то испытываю прямо-таки иррациональное удивление. Как же это так – вот вещь, она сопровождает меня всю жизнь, а тут – бац – выясняется, что когда-то давно ее вовсе не было, а потом пришел кто-то головастый и изобрел. И мир навсегда изменился.

Вот, например, пылесос. Он мне в детстве казался неотъемлемой частью человечества. Люди, считала я, произошли вместе с пылесосами, и Первый Человек, желавший выпылесосить из своей пещеры обглоданные куски разных там тираннозавров и мамонтов, наверняка намаялся с поиском розетки. Я подросла и с удивлением узнала, что пылесосы, оказывается, появились лишь в конце прошлого века. Некий Хьюберт Бут изобрел работающую на бензине машину, снабженную вакуумным насосом, мощностью в пять лошадиных сил. Размером это страшилище было с приличную машину, а возили его в здоровенном фургоне. Разумеется, затащить в дом ревущего бензинового монстра не представлялось возможным, поэтому людям приходилось выносить ковры и паласы на улицу. Представляете? Пять лет люди смеялись над пылесосами, пока, наконец, Уильям Хувер не придумал компактную домашнюю модель.

Люди в XVII и даже XVIII веках верили, что всякая живая мелочь, вроде мышей и лягушек, вполне способна самозарождаться из грязи, земли и одежды (отдельные экзальтированные барышни и молодые люди из числа поклонников семечек и авторских костюмов, производимых интернациональными коллективами Abibas и Ribok, по сей день разделяют эту теорию). Собственно, верили они и в то, что если Мирозданию захочется, то оно может повелеть самозародиться и свинке, и слонику, и даже человеку. Вот и я почему-то охотно верила, что привычные с детства вещи как-то позарождались сами: пылесосы, чайники, холодильники и прочие телевизоры. И каждый раз, когда узнавала, что к событию этому приложили руку какие-нибудь Буты и Хуверы, испытывала шок от осознания того, что когда-то этих вещей вовсе не существовало.

С искусством у меня дело обстояло в точности так же. Мультики про Тома и Джерри? Определенно самозародились. Фильм про Электроника? Существовал вечно. Поросенок Хрюша? Жил, жив и всенепременно будет жить. И только с возрастом пришло осознание того, что за каждой вещью – будь то стиральная машина или мультфильм о войне Волка и Зайца – стоят живые люди. Стоит длинная и порой даже драматическая история создания. Стоит, наконец, весьма нелегкая борьба за признание.

Теперь, собственно, к чему была вся эта преамбула. Фильмы «Семейка Аддамс» и «Ценности семейки Аддамсов» Барри Зонненфельда смотрели почти все, причем многие – в раннем детстве. И стереотипный образ эксцентричного семейства, страдающего танатофилией (впрочем, как в анекдоте – они ей не страдают, а наслаждаются), давно и крайне прочно вошел в современную культуру.

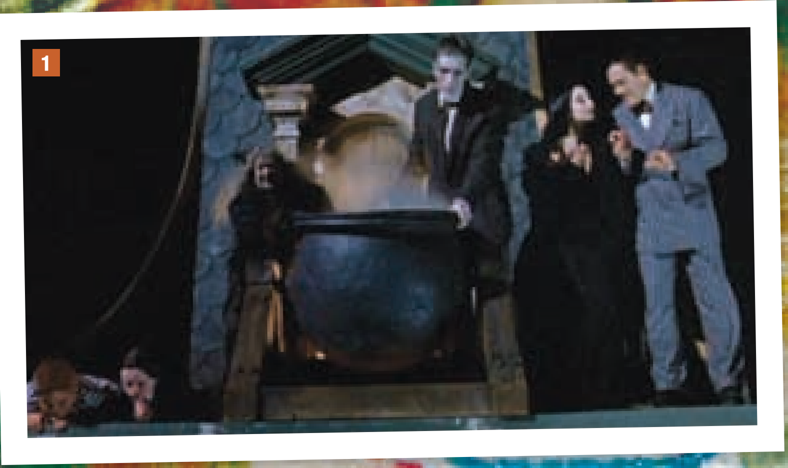
У нас, пожалуй, они несколько менее популярны и известны, нежели в Европе и США, но хотя бы представление о том, кто это такие, имеет каждый. И при этом – удивительно – истории появления на свет знаменитой семьи не знает почти никто. Поспрашивайте у своих друзей и подруг. Готова спорить, что абсолютное большинство считает, что Аддамсы взяли и как-то вдруг самозародились. Я и сама так раньше думала, а когда узнала, как там оно все было на самом деле, удивилась не меньше, чем когда мне открылась великая тайна происхождения пылесоса.

В общем, сейчас я вам все расскажу.

История Аддамсов, правдивая и невероятная

Главный из Аддамсов – Чарльз Аддамс – родился 7 января 1912 года во вполне приличной американской семье. Мало кто предполагал в те дни, что этот агукающий розовощекий малыш в скором времени войдет в историю как создатель целого семейства спятивших танатофилов. Шли дни, текли годы, подрастали деревья в семейном саду, подрастал малютка Чарльз...

И постепенно окружающие стали замечать у него… нет, не чудовищные странности (как того требовала бы любая из историй Аддамса), но весьма забавные наклонности. На гараже подле своего дома, где иные детишки рисовали пощипывающих травку зайчиков и улыбающиеся облака, маленький Чарльз мелом









изобразил довольно жуткий человеческий скелет. В то время как детвора носилась по тихим уэстфильдским улочкам, юный Аддамс прогуливался по местному кладбищу. А когда мальчишки начинали рассказывать друг другу небылицы, Чарльз шокировал всех весьма жуткими страшилками. При всем этом наш герой вовсе не был замкнутым и нелюдимым, он обожал шумные компании, любил покуролесить и отличался, по рассказам очевидцев, весьма нетривиальным чувством юмора.

В школе Аддамс всецело отдался рисованию и сделался главным поставщиком карикатур для ученической газеты. Творческий прорыв состоялся в 33-м году, когда один из рисунков Чарльза попал в журнал The New Yorker. Редакции чрезвычайно понравился стиль и неординарный юмор молодого карикатуриста, и вскоре он сделался постоянным автором издания. Карикатуры Аддамса являли собой типичный образчик умного «черного юмора». Если искать подобия в мире искусства, то, пожалуй, работы юного художника можно назвать солянкой из романов Эдгара По и произведений Джерома К. Джерома: две ложки готичной жути, пара щепоток чернухи и три половинка иронии. Впоследствии, кстати говоря, в точности так же будет творить литературные шедевры великий рассказчик Роальд Даль.

Понятное дело, рисунок – это одно, а пара сотен закорючек – совсем другое. Однако я все-таки попытаюсь описать любимую мою карикатуру Аддамса, дабы вы поняли примерно, что представляло собой его творчество. Итак, кухня, тумбочка, женщина режет хлеб и изрекает: «Я говорю тебе правду, сладкий мой, – тебя действительно принес аист». За маленьким столиком сидит... ребенок с длинным клювом и птичьими лапками.

Члены семейки Аддамсов впервые стали героями рисунков Чарльза в 1937 году. The New Yorker опубликовал карикатуру, на которой были изображены худощавая леди-вамп и брутального вида амбал, встречающие коммивояжера. Впоследствии дамочка эта стала Мортишией, а амбал – дворецким Ларчем. Судьба же коммивояжера осталась неизвестной, оно, впрочем, и к лучшему. Читателям картинка понравилась, понравилась она и самому Чарльзу Аддамсу. И довольно скоро карикатуры, посвященные семье Аддамсов, сделались неотъемлемой частью развлекательных страничек журнала. Семья стремительно обрастала новыми домочадцами, индивидуальными чертами, сосвоими привычками и пристрастиями. И спустя некоторое время доросла до полноценных книг – Чарльз начал выпускать сборники карикатур, и некоторые из них были целиком и полностью посвящены Аддамсам. Так бы, пожалуй, и остались Аддамсы персонажами лишь многочисленных рисунков, если бы в 1964 году продюсер Дэвид Леви не предложил Чарльзу рискнуть и попробовать перенести придуманных им персонажей в телевизионный сериал. «А почему бы и нет?» – подумал карикатурист и согласился.

18 сентября 1964 года на американском канале ABC начался показ сериала «Семья Аддамсов» (The Addams Family). Завершился он 18 апреля 1966 года, и всего за два этих года было показано 64 эпизода телекартины. Закрыта «Семья Аддамсов» была, очевидно, из-за низких рейтингов (фанаты восторгались, но казуальная аудитория довольно быстро потеряла к неординарному сериалу интерес), официальная же версия продюсеров звучала довольно загадочно: «Отменен по демографическим причинам». Ладно бы по «демонографическим» – это еще можно было бы понять, но по «демографическим»?..

Между тем «Семья Аддамсов» образца 60-х годов вошла в историю как зачинатель нескольких революций. Не в визуальном, конечно, плане (сериал был черно-белым и никакими сверхъестественными спецэффектами не отличался), но в плане сюжетном. Так, например, Аддамсы стали первой в истории телесериалов семьей, про которую было четко известно, что в ее жизни есть место для секса. Вы зря улыбаетесь – в те годы в американских сериалах мамы и папы представляли собой асексуальных роботов, годных, пожалуй, только лишь к работе по дому и набору незамысловатых, заранее запрограммированных действий. Посмотрев несколько сериалов середины прошлого века, можно было на полном серьезе уверовать в теорию капустно-аистиного происхождения детей. Аддамсы же оказались совершенно другими… Ну, вы меня понимаете, да?

1 Та самая сцена из первого фильма Зонненфельда, повторяющая сюжет карикатуры Аддамса, в которой члены этой дивной семейки обливают раскаленным маслом рождественских певцов.

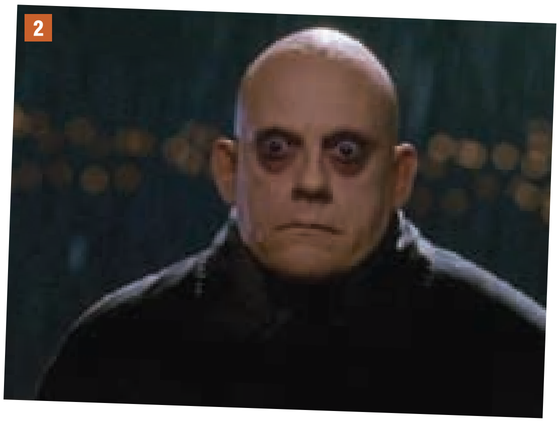
2 Гомес в исполнении Рауля Хулиа в фильме «Семейка Аддамс» 91-го года.

3 Мортишиа в исполнении Анжелики Хьюстон; кадр из фильма Зонненфельда.

4 Музицирующий Ларч.

1 

3 

2 

4 

Пинбол

Помимо компьютерных игр, Аддамсы так же проживали и в недрах пинбольного автомата, причем ухитрились поставить в этой роли весьма солидный рекорд. В 1992 году компания Midway Games (да-да, та самая, что подарила свету лучший в истории симулятор прикладной вивисекции – Mortal Kombat) преподнесла миру автомат The Addams Family, вошедший в анналы как самый успешный пинбол всех времен (было продано свыше 20 тысяч его экземпляров).
Помимо выполненного в стиле первого фильма Зонненфельда антуража, The Addams Family выделялся среди своих конкурентов отдельными революционными нововведениями, среди которых был, например, первый в истории управляемый процессором флиппер (то есть ракетка, отбивающая падающий шарик).

Кроме того, Аддамсы образца 60-х годов были первой телевизионной семьей, имевшей домашний компьютер. Звался этот компьютер «Виззо» и впервые появился в 19-м эпизоде, когда Аддамсы пытались накопить денег, чтобы отправиться в отпуск на Луну (sic!). Его собственноручно собрали отец семейства Гомес и юный Пагсли.
С сериалом, кстати говоря, было связано еще одно занятное обстоятельство – сразу после его запуска редакция журнала The New Yorker перестала принимать новые карикатуры Чарльза Аддамса, посвященные эксцентричной семейке. Другие его рисунки печатали без каких-либо осложнений, а Аддамсам сразу давали от ворот поворот. Задела, очевидно, монстров журналопечатного бизнеса потеря эксклюзивности…
В далеких 70-х огромной популярностью у молодой аудитории пользовались мультипликационные сериалы о приключениях псины Скуби-Ду и его многочисленных приятелей. И в 72-м году кому-то из продюсеров пришла в голову занятная мысль – воскресить отошедших шесть лет назад от телевизионных дел Аддамсов в мультипликационном обличии и «подбросить» их в сериал про Скуби-Ду. И вот 23 сентября в утреннем эфире канала CBS был запущен очередной эпизод «Новых приключений Скуби-Ду» – серия «Скуби-Ду встречает Семью Аддамсов» (Scooby-Doo Meets the Addams Family). Дальше произошло то, чего никто не ожидал – на руководство телеканала обрушился шквал отзывов, телефоны звонили не переставая, почтовые ящики лопались, не в силах удержать в своих металлических недрах кипы восторженных писем. Выяснилось, что у Аддамсов есть гигантская армия фанатов, так и не изменившая любимцам за годы их отсутствия на экранах. «Ну и дела!» – восхитились продюсеры и тут же принялись подсчитывать, сколько денег удастся зашибить с внезапно повылезавших на свет божий аддамсоманов. Выяснилось, что немало. И, не откладывая дела в долгий ящик, мультипликаторы студии Hanna-Barbera принялись ваять мультипликационный сериал об эксцентричной семейке.
В эфир этот сериал попал в 73-м году и шел вплоть до 75-го. Всего показано было 37 эпизодов, каждый длительностью по полчаса. Нарисованы персонажи были в строгом соответствии с оригинальными карикатурами Чарльза Аддамса. По сравнению с телевизионным «живым» сериалом произошло несколько изменений, к примеру, Фестер сделался братом Гомеса (в телефильме он был дядей Мортишии), а Бабуля совершила «родственную» рокировку и из мамы Гомеса превратилась в его тещу.
В целом мультипликационный этот сериал вышел довольно милым и всецело удовлетворил скучающих по своим кумирам поклонников. Кроме того, он поднял новую волну интереса к семье Аддамсов, чем не преминули воспользоваться создатели телесериала 60-х. В 77-м году было принято решение выпустить полнометражный телефильм об Аддамсах и посмотреть, сколь популярен он окажется у зрителей, и по результатам этого исследования определиться с запуском еще одного сезона шоу. В картине «Хэллоуин с Новой Семьей Аддамсов» (Halloween with the New Addams Family) рассказывалось, как вы можете догадаться, о необычных событиях, произошедших с семейством на Хэллоуин (соответственно, демонстрировался он в канун дня Всех Святых). Увы, слабая режиссура,

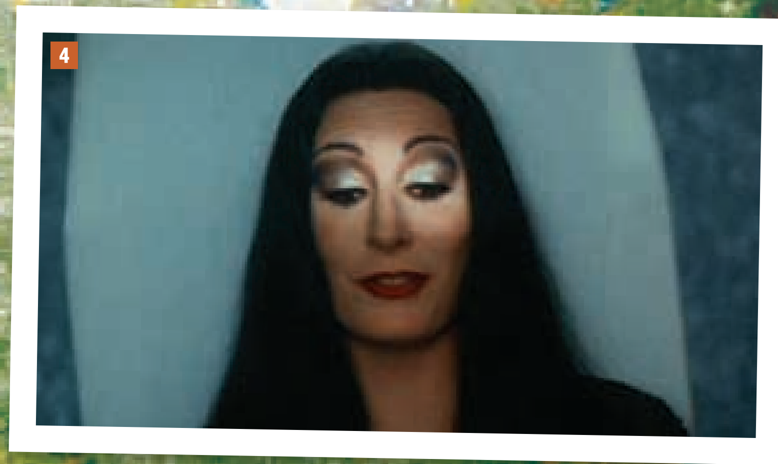
1 А это дядя Фестер собственной персоной. До того, как его загримировали под члена семейки Аддамсов. Узнаете ли вы в этом чучеле Кристофера Ллойда, актера, блестяще сыгравшего роль Дока в трилогии «Назад в будущее»?...

2 ...А в загримированном виде?

3 Легендарная «мамушка»! Понятное дело, в действительности такого танца не существует.

4 Гомес Аддамс в печали, сидит перед телевизором, грызет шоколадки, хрустит чипсами и не хочет ничего.



смешной (даже по меркам телевизионных фильмов) бюджет, посредственный сценарий и натужная игра актеров (большинство из них участвовали в создании оригинального телесериала, но к идее полнометражного «хэллоуинского» фильма отнеслись с прохладцей – в частности Тэд Кэссиди, исполнитель роли Ларча, говорил, что принял участие в новом этом проекте исключительно ради денег) привели к тому, что фильм с треском провалился. Беспощадно критикуемый как почитателями Аддамсов, так и обычными зрителями и журналистами, он был предан забвению и выброшен на свалку истории вместе с так и не отправившимся в производство новым сезоном телесериала.

Затем последовали долгие четырнадцать лет забвения, пока, наконец, в 1991 году Барри Зонненфельд не закончил работу над своим дебютным кинофильмом «Семейка Аддамс» (The Addams Family). Поставленная по сценарию Кэролайн Томпсон и Ларри Уилсон (оба сценариста, кстати, до этого успели поработать с великим Тимом Бертоном – Кэролайн над чудесной картиной «Эдвард Руки-ножницы», а Ларри над прелестным комедийным ужастиком «Битлджюс») картина оказалась чрезвычайно успешной и с лихвой окупила тридцативосьмимиллионный бюджет, принеся создателям (точнее, компании Paramount Pictures, выкупившей негативы у обанкротившейся студии Orion Pictures) сто тринадцать с половиной миллионов долларов.

По сюжету картины, глава семьи Аддамсов Гомес страдает из-за долгой разлуки с братом Фестером. Четверть века назад они поссорились из-за женщины (точнее двух женщин – сиамских близняшек), и Фестер ушел, хлопнув дверью. О страданиях Гомеса прознает его адвокат и, желая получить доступ к семейным сокровищам, он обращается за помощью к некой авантюристке, чей сын как две капли воды похож на пропавшего Аддамса. Под видом потерявшего память Фестера сын авантюристки попадает в дом семейства, где и начинает охоту за фамильным состоянием…

Фильм радует поклонников оригинальных карикатур Чарльза Аддамса и телесериала 60-х годов бесчисленными аллюзиями и реминисценциями. Открывающая картину сцена, в которой Аддамсы выливают раскаленное масло на поющих у дверей их особняка рождественских певцов – дословное воспроизведение одной из картин художника, опубликованных в The New Yorker. Сцена с игрушечным поездом и ворующий дорожные знаки Пагсли тоже угодили в фильм напрямую с карикатур Чарльза. А эпизод с торгующимися на благотворительном аукционе между собой Мортишией и Гомесом, равно как и сцена с зажигающейся во рту у Фестера лампочкой – прямые отсылки к популярному телевизионному сериалу. Впрочем, фильм «Семейка Аддамс» славен не только бережным отношением к классике, но и потрясающей режиссурой, блестящей операторской работой (когда картину поочередно покинули два оператора, камеру взял в руки сам Барри Зонненфельд; особого труда для него это не составило, ибо в режиссуру он пришел после того, как много лет провел, работая оператором – среди его трудов «Мизери» Роба Райнера, феноменальный «Перекресток Миллера» братьев Коэнов, «Сбрось маму с поезда» Дэнни ДеВито), умопомрачительными декорациями (в частности, восхитительным дизайном особняка Аддамсов, обошедшимся создателям в сто тысяч долларов) и бесподобным юмором. Отдельного упоминания заслуживает любовь создателей к стильным мелочам – невозможно смотреть без восторга, как Гомес, лишившись особняка, вырождается в депрессивного обывателя, проводящего все время перед экраном телевизора; или как матушка Фестера, искусно играя на его эдиповом комплексе, вынуждает полностью ей подчиняться. Ну а легендарная псевдославянская пляска «Мамушка» в исполнении братьев Аддамс – это вообще шедевр на все времена.

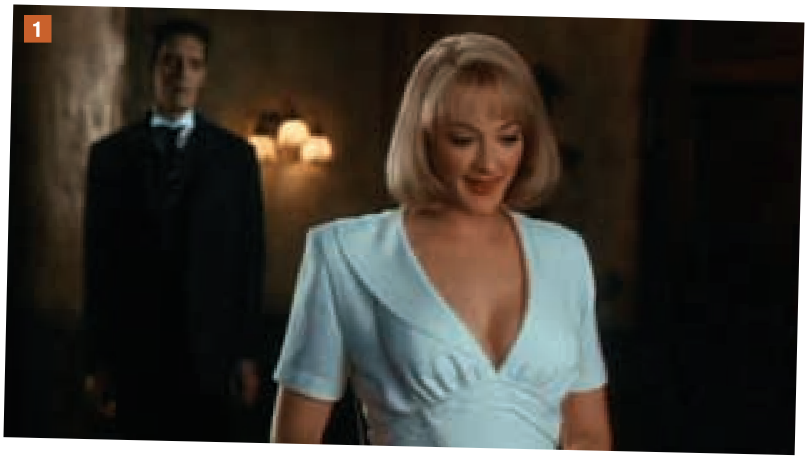
Оглушительный успех фильма обрек его на продолжение. Понятно было, что справиться с подобной задачей сможет только Зонненфельд, уже собаку и уйму других домашних животных съевший на Аддамсах. Сам же Барри, впрочем, желанием возвращаться в мир эксцентричной семейки не горел – он считал, что его история целостная и вполне законченная. Но тут в игру вступили Большие Деньги, перед скромным обаянием которых режиссер не устоял, и в 1993 году поставил «Ценности семейки Аддамсов» (Addams Family Values). Кассовые сборы фильма

1 Удар током, вернувший дяде Фестеру память.

2 Блестяща сцена – армрестлинг между Гомесом и Вещью.

3 Одна из культовых шуток второй части кинокартины об Аддамсах. Девочка-одуванчик распинается, рассказывая младшим Аддамсам о том, откуда берутся дети: «Мама поцеловала папу, и ангел небесный сказал о том аисту. Аист прилетел из райских кущ, положил в капусту драгоценный камень, а потом тот камень обратился в малыша!» Пагсли отвечает: «Ага, у наших мамы и папы тоже будет малыш», Венсди добавляет: «Потому что у них был секс».

4 Доктор: «Вам нужна анестезия?» Мортишия: «Нет, спасибо. Предложите детям?»





Игра The Addams Family, версия для SNES.





1 А вот и, собственно, Черная Вдова, пленившая сердце Фестера.

2 Аддамсы из провального телефильма 77-го года.

3 Тот самый пинбольный автомат, сделанный по мотивам фильмов о семейке Аддамсов.

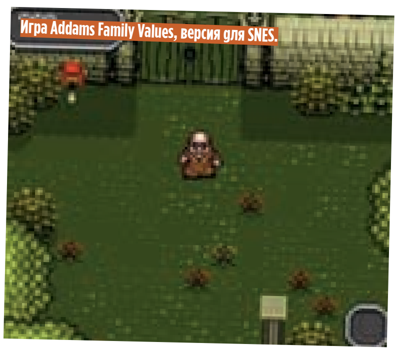
оказались менее существенными, нежели у первой части, однако в сердцах фанатов и киноманов он занял подобающее место. На этот раз сюжет закручивался вокруг новорожденного ребенка Аддамсов. Пагсли и Венсди, старшие сын и дочь Мортиши и Гомеса, с первых минут невзлюбили младенца и принялись подстраивать ему всякие пакости, надеясь довести дело до летального исхода. Аддамсы, дабы уберечь свое чадо, наняли няню, в обличии которой в их дом и попала авантюристка и убийца Черная вдова. Она решает соблазнить Фестера Аддамса, выйти за него замуж, после чего убить и завладеть всем его состоянием. Старших же детишек, которые догадываются о коварных планах нянечки, она хитростью выпроваживает в летний лагерь. Большая Игра начинается…
Зоннефельд, благодаря предоставленному карт-бланшу, не стремился обуздать свою бурную фантазию и сделал очаровательный и чрезвычайно стильный фильм. Декорации, актерская игра, операторская работа – все это вновь выше всяких похвал.
В 1992 году, на волне успеха первой части фильма, канал ABC начал трансляцию мультипликационного сериала о семейке Аддамсов. Два сезона и последующие их повторы демонстрировались на телеканале вплоть до 1995 года, вызывая умеренное одобрение у почитателей эксцентричной семейки.
В 98-м году на экраны вышел фильм «Воссоединение семейки Аддамсов» (Addams Family Reunion), снятый Дэйвом Пэйном (известным киноманам по работе с королем трэша Роджером Корманом). Причем вышел фильм вовсе не на киноэкраны, как вы могли бы подумать, а исключительно на видео. Картина была выполнена в унылой традиции худших из образчиков ситкомов (ситуационных комедий) середины минувшего века и предлагала нам понаблюдать за тем, как происходило в результате ошибки в редакции, публикующей семейные родословные, воссоединение семейства Аддамсов с семейством Адамсов. Этот посредственный фильм вполне заслуженно провалился везде, где только мог, и снискал массовую ненависть со стороны разочарованных фанатов.
Наконец, в период с 98-го по 99-й годы на телеканале Fox Family был показан новый телесериал о приключениях семейки Аддамсов. Сделан он был в полном соответствии с классическим сериалом 60-х и в некотором роде являлся его римейком. Собственно, «Новая семейка Аддамс» (The New Addams Family) являла собой, в отличие от последней полнометражки, образчик того, как следует снимать в настоящее время ситуационные комедии – славная ностальгия, хорошие шутки, ненавязчивость, не гениальная, но вполне приличная актерская игра…
В мае нынешнего года был анонсирован мюзикл по мотивам карикатур Чарльза Аддамса, телевизионных сериалов и художественных фильмов. Фанаты с нетерпением ждут премьеры на Бродвее, гадая, что же будут вытворять на сцене их любимые герои.

Электроаддамсы

Любая популярная Вселенная рано или поздно проникает в мир компьютерных игр – это непреложный закон, крайне редкие исключения из которого служат лишь дополнительным подтверждением его верности. С одной стороны, такое проникновение, конечно, радует, поскольку готовит для фанатов очередную встречу с обожаемыми персонажами и позволяет воплотить извечную мечту каждого из них – самому вмешаться (с различной, понятное дело, степенью участия) в судьбу любимцев. С другой же стороны, огорчает, поскольку невыразимо огромное количество игр по лицензии являют собой продукт, на который брезгуют садиться даже короткоусые двукрылые представители подотряда насекомых.
Семейству Аддамсов несказанно повезло. Почти все посвященные ему игры были уровнем не ниже среднего. Ни одного тайтла, взглянув на который захотелось бы спешно вернуть его на свалку отходов какого-нибудь Соузгинского мясокомбината, где он зародился и откуда из-за халатности и недосмотра местных сторожей слинял, в линейке игр про Аддамсов не обнаружилось. Это странно и невыразимо приятно.
Первую игру про Аддамсов – Fester's Quest для консоли NES – выпустила в 89-м году компания SunSoft. В приличном этом экшне нам предлагалось взять на себя роль Фестера и спасти родной городок от нашествия злобных пришель-

1


Игра Fester's Quest.


Игра Addams Family Values, версия для SNES.


Игра The Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt, версия для SNES.


Семья Аддамсов

Гомес Аддамс – глава семьи. Галантен, эксцентричен, сообразителен и невероятно талантлив во всем. Обожает курить сигары и играть с моделькой электрического поезда, чрезвычайно богат, но при этом крайне щедр. Безумно влюблен в свою супругу Мортишию.
Мортишия Аддамс – настоящая леди-вамп. Как и прочие Аддамсы, весьма эксцентрична, стильна и готична. В имени без труда обнаруживается корень mortis, что на латыни означает «Смерть».
Фестер Аддамс – совершенно лыс и не шибко умен. В телесериале был дядей Мортишии, в фильме стал братом Гомеса, все время, при этом, оставаясь «дядюшкой Фестером». Питает странную любовь к взрывчатым веществам и способен вырабатывать электрический ток.
Пагсли Аддамс – старший сын Аддамсов. Невысокий толстячок, в сериале 60-х был гениальным и изобретательным ребенком, в полнометражных же фильмах Зонненфельда изрядно поглупел. Обожает похищать дорожные знаки и устраивать тем самым аварии.
Венсди Аддамс – дочка Аддамсов. В сериале ей было 6 лет, к полнометражным фильмам стало 12. Необычайно умна для своих лет, помешана на всем, что связано со смертью, болью и пытками.
Ларч – слуга Аддамсов, выглядящий в точности как несколько иссудавший монстр Франкенштейна. Обожает детей и работу по саду, в свободное время играет на различных музыкальных инструментах.

цев. Игра отличалась чрезвычайно высокой сложностью (единственная смерть Фестера – и игрок уже вынужден начинать с самого начала) и сильно затягивала. Общий антураж Fester's Quest был, естественно, взят из классического сериала 90-х, что породило довольно занятную коллизию – молодое поколение геймеров, на которых и был рассчитан этот продукт, игрой не сильно интересовалось, поскольку, разумеется, сериала этого не помнило. Зато фанаты старой закалки были в восторге. Постепенно увядший было интерес к игре закономерно возрос сразу после выхода фильма Зонненфельда.
Занятно, что за год до выхода Fester's Quest SunSoft выпустила свой бессмертный хит Blaster Master (помните, старый NES'овский экшн про мальчика и его танк?). Так вот, большинство звуковых эффектов и отдельные монстры напрямую перекочевали из легендарной этой игры в Fester's Quest, причем смотрелись и в новом продукте они весьма гармонично и целостно. Удивительный случай удачного самокопирования.
В 1992 году, после выхода на киноэкраны полнометражного фильма «Семейка Аддамс», Ocean Software представила на суд публики проект The Addams Family. В очень приличном платформере, погостившем, кажется, на всех популярных в те годы компьютерных системах и консолях, нам предстояло побыть в роли Гомеса Аддамса, путешествующего по собственному же особняку и разыскивающего там свою похищенную семью. Отмечу качественный дизайн уровней, приличную графику (причем не только на консолях позднего поколения, но и на NES и Game Boy), отменное музыкальное оформление и, что самое главное, блестяще переданную мрачную иронию фильма-тезки. Очень симпатичная получилась игра.
В начале 93-го года Ocean Software выпустила для триумвирата нинтендовских консолей (NES, SNES и Game Boy) игру The Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt. В платформере нам выпадала честь побывать в роли Пагсли, старшего сына Аддамсов, расхаживающего по родному особняку, собирающего всякий хлам и взаимодействующего с иными членами семьи. Отдельно хочется отметить крайне симпатичную графику в версии игры для SNES.
В 94-м году увидела свет игра Addams Family Values, основанная, понятное дело, на сюжете одноименного фильма. Нам предстояло управлять дядюшкой Фестером, отправившимся на розыски похищенного Черной вдовой младенца Аддамсов. Игра существовала в версиях для SNES и Sega Mega Drive, которые, впрочем, между собой мало различались. Особого упоминания заслуживает намек на RPG – так, например, по ходу действа мы могли «качать» дядюшку Фестера и разучивать разнообразные суператаки. Не могу опять-таки не отметить весьма приличное для своего времени графическое исполнение игры.
Наконец, в 2002 году компания 7th Sense закончила работу над приключенческой игрой The New Addams Family Series для Game Boy Color. Нам отводилась роль Пагсли и Венсди, старших детишек Аддамсов, пытающихся отыскать спасение от внезапно нависшей над семейством угрозы – желания городских властей снести особняк и построить на его месте парк развлечений. Основывалась игра, как то явствует из названия, на сюжете одноименного телесериала.
Вот, собственно, и все. СИ

1 Мортишия из сериала 60-х годов.

Остановите **мгновенье!**

27-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/ MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 15 ноября 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №27»

ПОБЕДИТЕЛЬ 24-ГО ЭТАПА

Аким Асланов,
г. Ростов-на-Дону

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Последние мгновения последней миссии «Company of Heroes». В какой еще игре вы можете взять и залететь камерой за спины немецкими солдатам, ведущим огонь по танкам?

КОНКУРС ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИЙ

ИТОГИ

Конкурс изобретателей нового оружия для боевых кораблей Альянса завершен – выявлена тройка победителей, которых ожидают высокотехнологичные призы от торговой марки Logitech.

Участники должны были разработать концепции необычного вооружения для истребителей Альянса, чьи силы терпят очередное поражение из-за предсказуемости своих действий. Работы принимались в заранее установленной форме: схематичный рисунок и описание принципа функционирования прототипа.

Как ни странно, определение первого призера далось жюри легче всего – настолько хороша с обеих, визуальной и концептуальной, точек зрения работа Ivory. Смотрите сами.

Вторая позиция досталась Евгению Водолагину за оптимальное соотношение между количеством идей и их качеством: три полноценных проекта выполнены с основательным подходом, который заметен в подробных аннотациях и детальных чертежах.

Наконец, «бронзой» были оценены усилия «просто Олега»: помимо количества вариантов (в размере 5), этот участник один из немногих, кто постарался изобразить графический эффект от выстрела.

Участники продемонстрировали целый ряд любопытных задумок, что с благодарностью отмечают организаторы конкурса, ведь теперь создатели «Хроник Тарр» имеют обильную пищу для размышлений над арсеналом в продолжении космического симулятора. Все работы победителей можно посмотреть на сайте www.elite-games.ru.

ОРУЖЕЙНИКИ ПОЛУЧИЛИ МЕСЯЦ НА РЕАЛИЗАЦИЮ СВОИХ ЗАДУМОК И НАИЛУЧШИМ ОБРАЗОМ ЭТО ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАЛИ:

1-е место

Яков «Ivory» Осканов

акустическая система класса hi-end Logitech Z 5500 Digital





2-е место

Евгений Водолагин

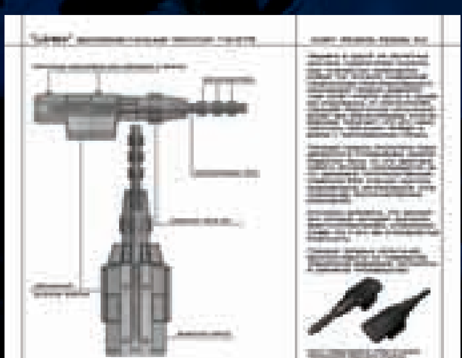
колонки 5.1 Logitech X-540 с эффектом «surround»

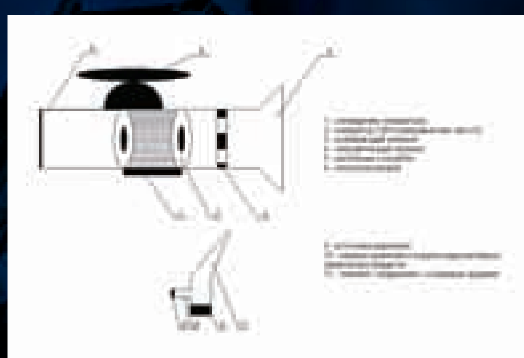


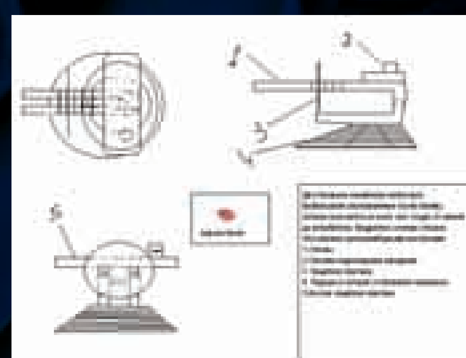
3-е место

Конкурсант по имени Олег, забывший указать свою фамилию

стильные колонки 2.1 Logitech Z – 4i с пультом управления







Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает загадочная и раздвоенная А.А., в глубинах души которой уживаются любознательный читатель и малопытный журналист.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно бомбардировать наш почтовый ящик одинаковыми письмами. Проверено: этот метод не работает. Лучше не забывайте, что, кроме писем, вы можете присылать на электронный адрес редакции и другие файлы, как то: фотографии, видеоролики, музыкальные записи и прочее. Наш ящик, в отличие от журнала, резиновый. Выдержит.

ПИСЬМО НОМЕРА

А.А.,
aigulll@ya.ru

Доброй писательской деятельности, редакция!
Далее могу написать, как 90% читателей начинают писать свои письма: «Я давно читаю ваш журнал» или «Решился написать вам в первый раз» и бла, бла, бла... И так далее, и тому подобное. (...) Если честно, то читать «Обратную Связь» в последнее время стало откровенно скучно. Иногда попадаются письма интересного содержания, которые действительно нужно, интересно и полезно прочитать, но чаще всего там печатаются письма, ничем особо не выделяющиеся из серой однообразной массы. Вот разве что письмо от «пирата» Dante довольно сильно выделилось на фоне остальных – поразило своей необычностью.
Но вот обычные темы для писем (приведу самые банальные): «Пиратство», «Война Консолей», «Это лучше – это хуже», «Редакция, я не согласен!!» и в последние месяцы три-четыре прибавилась еще одна такая забавная темка: «Сонин против Sony – Читатели против Сонина». Еще можно приписать тот момент, что, по народному мнению, «Игорь пишет свои статьи ПЛОХО». Неписаный девиз у этой забавы: «Нас много, а он один. Надавим всей своей читательской массой и праведным гневом – деваться парню станет некуда и он сам сдастся. Айда всей компанией писать гневные письма Игорю – мы его научим писать правильные обзоры!!!» Смешно выглядит? Да, мне вот тоже так кажется. Но, тем не менее, именно такие ассоциации у меня вызывает в последние месяцы «Обратная Связь», хотя, возможно, что у других людей складывается другое мнение.
Итак, закончу на этом свое «предисловие» (а вы думали, что это уже само письмо?) и приступлю к основным проблемам, так как проблемы с «Обратной связью» не стояли у меня на первом месте. Просто так, к слову пришлось, раз уж собралась вам написать.
Так уж вышло, что во мне сидят две сущности... Одна – журналист, хоть и не профессиональный и малоопытный, другая – читатель. Так что я очень прошу тех, кто читает это письмо, сильно не удивляться и не крутить пальцем у виска. Считайте, что время от времени мое эго раздваивалось и отдельные места писались от человека, знакомого с писательской деятельностью не понаслышке и знающего о проблемах, так сказать, «изнутри», а другие – уже от лица постоянного читателя журнала «Страна Игр», ждущего каждый раз от редакции и журнала чего-то действительно стоящего. Раз уж в своем «предисловии» я начала с защиты редакции



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

НЕСУЩЕСТВУЮЩИЙ ПИРАТ

Господин Врен, скажите, ну зачем на100ящему пирату писать самобахвальное письмо в «СИ»? Нужны вы ему, как, простите, собаке пятая нога. Пирата с красивым именем Данте не существует. Он мем, плод ваших фантазий, взращенный на ненависти к пиратам. Разве стал бы он писать, что «вы лучшие»? Вся эта операция, проведенная вами и товарищем Зонтом, есть не что иное, как изощренное оскорбление абсолютно неизвестного вам человека!
Я имею в виду любого, подчеркиваю – ЛЮБОГО пирата! Я согласен, что пиратство – зло (хочу заметить, что PC-продукцию я покупаю только лицензионную!), но зло – необходимое, как точно подметил товарищ Сонин. Например, в нашей глубинке, во Владивостоке, нет ни одного легального диска на PS2. Ни одного! Так вот, насчет поднятия уровня жизни (хоть и давно это было): я согласен, просто дать каждому желающему денег – массовое самоубийство в масштабе целой страны, но можно хоть как-то установить баланс. Простите, какие в Москве зарплаты и какие у нас в Приморье! И это притом, что у нас выше цены на продовольствие и самая дорогая электроэнергия! Только не надо говорить о честном труде и заработке, как результате этого самого труда! Где может работать бедный 15-летний школьник? А тянуть деньги из родителей мне не позволяет гордость! И не надо говорить о том, чего не понимаете до конца.

P.S. Вы не напечатаете мое письмо, так как оно слишком длинное и вы ненавидите пиратов.

P.P.S. Господин Врен, как ваш псевдоним связан с киборгом Wren’ом из Phantasy Star IV?

P.P.P.S. Да, возможно я неправ. Возможно.

Мечтающий Рыцарь,
dream_knight@mail.ru

WREN *Увы, мы не знаем, зачем нам пишут письма пираты. Наверное, иногда они рефлексируют за кружкой пива с друзьями. Есть одна маленькая тонкость. Геймеры, которые покупают игры на болванках, не есть пираты. Хакеры, которые выкладывают образы дисков с играми в Интернете, тоже не есть пираты. Пираты – это люди, которые берут бесплатные файлы в Интернете, записывают их на дешевую болванку и продают с огромной прибылью в пятьсот процентов. А что если побороться за то, чтобы пираты продавали игры просто по цене болванки? Мне кажется, вот это было бы очень честно.*

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Когда выйдет Mafia 2?

Никакими официальными сведениями на этот счет мы не располагаем: первый анонс сообщал лишь о факте разработки, но не о дате релиза. Судя по тому, что в первом ролике не было ни кадра из геймплея, можно предположить, что игра появится в магазинах не раньше осени следующего года.

Правда, что в StarCraft II не будет новых рас?

Правда. Разработчики не раз утверждали, что собираются оттачивать баланс между тремя привычными расами (землянами, зергами и протоссами), а не вводить новые. Но! Во-первых, публике еще вообще не показывали зергов. Во-вторых, эта троица – лишь расы, доступные для игрока. А среди недоступных может быть что-то новенькое.

Чего ждать от будущих прошивок для PS3?

Известно пока только одно: боссы Sony сообщали, что в одной из следующих «важных прошивок» появится возможность накладывать XMB (главное меню PS3) поверх запущенной игры. Соответственно, пользователь сможет осуществлять многие действия, не выходя из любимой игры.

ОТГРЕМЕЛА TGS, ПОСЛЕДНЯЯ В ГОДУ КРУПНАЯ МИРОВАЯ ВЫСТАВКА ИГР, И ИНДУСТРИЯ ВЫХОДИТ НА ФИНИШНУЮ ПРЕДНОВОГОДНЮЮ ПРЯМУЮ. СЕЙЧАС ХИТЫ ПОПРУТ КАК ГРИБЫ ПОСЛЕ ДОЖДЯ (А НЕКОТОРЫЕ, НАПРИМЕР, HALO 3, УЖЕ ПОПЕРЛИ), И НАМ ОСТАНЕТСЯ ИЗУМЛЕННО СЛЕДИТЬ ЗА НОВЫМИ БЛОКБАСТЕРАМИ И ТОЛЬКО УСПЕВАТЬ ПЕРЕПИСЫВАТЬ МАТЕРИАЛ ПРО «ИТОГИ ГОДА». КСТАТИ, У НАС, У «СТРАНЫ ИГР», СВОЙ ПРАЗДНИК – 250-Й НОМЕР, КОТОРЫЙ ВНЕЗАПНО ОКАЗАЛСЯ ЕЩЕ И ПЕРВЫМ НОМЕРОМ В 2008 ГОДУ.

от неблагодарных читателей, то давайте тогда я эту тему и продолжу от «лица журналиста».
В чем главная проблема отношений читателей и авторов? Разумеется, в несостыковке мнений. Автор пишет статью номера, например о Dead or Alive (первое, что пришло в голову). Обычными описаниями боевой системы, управления, красоты графики и персонажей тут уже не обойтись – читатель, да и начальник требует большего. Что тут делать бедному автору? Казалось бы, все самое главное выделил, описал, рассказал, даже про предыдущие части вставил немаленький абзац – а что писать дальше?! Конечно, о своих ЛИЧНЫХ ощущениях, что он испытал в тот момент, когда просиживал за этой игрой свое собственное время, пытаясь разобраться во всех ее тонкостях, чтобы потом красиво и грамотно донести их до читателя. Но потом, эти самые читатели, ради которых вы так старались, пишут вам гневные письма такого плана: «Эээй, нет!!! Мы с ТВОИМ мнением не согласны!!» И потом начинается долгая, бесполезная словесная канитель о том, что ОН думал об отдельных моментах игры, что ОН испытал, когда проходил ее на таком-то уровне сложности, и так далее. И редакция должна все эти доводы «выслушивать», а порой другие читатели – читать. Лично меня письма подобного плана, когда отдельно взятый человек начинает тянуть свою песню на совершенно бесполезную тему (не согласен с оценкой автора на игру, к примеру), – просто жутко бесят. (...)
Довожу главную мысль до читателя: это другие люди сидят в редакции. Другие люди, а не вы! И пока именно они работают в редакции, выполняя свою работу, и пока вы покупаете этот журнал – вы будете читать ИХ мнения и ИХ обзоры, основанные на ИХ личном опыте. Разумеется, вы вправе сами решать, покупать «Страну Игр» или нет – это ваш выбор. Конечно, нужно поддерживать «Обратную Связь» своими письмами и своим мнением по отдельным вопросам – ведь журнал не сделать лучше, если к этому не приложат усилия и сами читатели, а не только редакция. (...) Не у каждого читателя хватит усидчивости и терпения сесть и все свои мысли и доводы написать на бумаге или набить на клавиатуре, а потом еще и донести до почты (пользователям Интернета повезло, конечно, больше). Но все-таки есть читатели, которым некуда девать свое время, и они с мыслью «А напишу-ка я интересное письмо в журнал!» действительно садятся и пишут. (...)
Многих возмущает, что некоторые материалы по играм пишутся авторами, которые эту самую игру не то что недолюбливают, а порой и просто презирают. И в самой статье нет-нет да и проскальзывают плохо скрываемые нотки сарказма, а в некоторых случаях неприязнь выражается и открытым текстом. Что делать с этой проблемой? Честно, сама не знаю – парадокс, который решить очень сложно, а порой и невозможно. И это случается сплошь и рядом. Ну вот, к примеру, редактор «Банзая» Игорь Сонин очень любит аниме One Piece, отдавая свое личное предпочтение пиратам, о чем счел необходимым отдельным пунктом упомянуть в своей статье про Naruto, попутно написав в этом материале еще много чего ненужного по этому же вопросу. Можно было без этого обойтись? Да, вполне можно было, но автор решил этого не делать. Я написала свое мнение только по некоторым отдельным вопросам, которые на данный момент задевают меня просто до самой глубины моей необъятной, раздвоенной и такой непонятной (даже для меня) души. Я не ставила перед собой цели унизить кого-либо, а кого-то, наоборот, превознести, нет. Я просто приводила наглядные примеры, которые будут понятны абсолютно всем. Также я, разумеется, не делаю из редакторов журнала «богов» и не превозношу журналистов... Ну, может, чуток перестаралась в первой части письма и немного к середине – с кем не бывает. Увлеклась. В общем, удачи вам, редакторы! Пусть статьи пишутся, материалы подбираются, главреды не ругаются и издатели не наглеют.

P.S. Wren, привет из Питера!

**WREN ** *Привет. Огромное спасибо за попытку понять, насколько же на самом деле непроста жизнь простого редактора лучшего в мире журнала о компьютерных и видеоиграх.*

ГРЕЙД НЕНАСЫТНОГО ЯЩИКА

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ». Я с вами всего полгода, но за это время вас очень полюбил. Это не лесть, просто только ваше издание может предложить независимое мнение об игре, нужные рубрики, своеобразный, но от этого не менее прекрасный стиль изложения. Единственный недочет – ваш слабый диск, но это уже, скорее, субъективное мнение. Тема моего письма стара как мир: Console VS PC. Я наблюдал на протяжении восьми лет споры на форумах, в журналах и даже в некоторых передачах на ТВ. Кто победит? Разные стороны приводили, как они полагали, весомые доводы. «Комп» позволяет играть, печатать рефераты, программировать и вообще работать. Так давайте уж разделим наконец! Игровая платформа на базе PC – это одна из возможностей ЭВМ и далеко не самая важная. Но при этом самая ресурсоемкая, и 95 процентов высокотехнологичных PC используются только для игр. А консоль – это бытовой прибор специально для игр. Самый устойчивый стереотип касательно игр на компьютере – что это умные, хардкорные игры, а на приставках – простенькие казуальные забавы для детей. Наверное, бесконечные quick save\ quick load в FPS увеличивают IQ... Лично я играю, чтобы получить удовольствие, а пищу для ума получаю в других местах. Пожалуй, единственная проблема слабого распространения приставок в нашей стране – это высокая стоимость игр. Но ситуация изменилась. Теперь игра для компьютера стоит 20 у.е. за jewel, а «платиновая» для приставки в районе 25 у.е. Я думаю, выбор очевиден, хотя и здесь много нюансов. Обидно, что одни и те же игры так разнятся в цене, но что поделать. Приходится успокаивать себя тем, что если ты покупаешь игру для приставки, тебе не нужно покупать к ней в довесок видеокарту за 300 американских президентов. Лично я подхожу очень ответственно к покупке игр. Gran

Сколько стоят фильмы на HD-DVD и Blu-ray?

В США и те и другие стоят примерно одинаково и столько же, сколько официальные DVD: от 20 до 30 долларов. В нашей стране, с ее особым предназначением, цены, как всегда, сложно предсказуемы. Можно ориентироваться на 800-1000 рублей за диск HD DVD и 1000-1300 рублей за диск Blu-ray.

Правда ли, что Final Fantasy XIII выйдет на Xbox 360?

Нет, не правда. Несмотря на упорные слухи, в середине этого года продюсер Синдзи Хасимото сообщил, что Square Enix сейчас не разрабатывает ни одной игры для Xbox 360 из этого сериала. А значит, Final Fantasy XIII выйдет только на PlayStation 3.

Правда, что в Японии PSP обогнала по продажам Nintendo DS?

Правда, но лишь на время. Резкий рост продаж PlayStation Portable был связан с релизом долгожданной ролевой игры Crisis Core: Final Fantasy VII. Как только энтузиазм вокруг этого релиза спадет, Nintendo DS вновь с легкостью займет первую строчку в списке продаж консолей.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 17(242), СТРАНИЦА 190

Скажем честно: у нас сломалась система анонсов. В 17 и 18 номерах она выдала неправильные даты: в обоих анонсах действительная дата выхода номера – на две недели раньше заявленной. Ошибка была окончательно устранена в 19 номере. Спасибо всем, кто обратил наше внимание на эту досадную оплошность!



Кто виноват?

Константин «Анонс» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Turismo 4, Killzone, MGS2, Burnout Revenge – я не жалею, что потратил приличную сумму на эти игры, ведь количество удовольствия, которое я получил от них, все равно больше. Никто не утверждает, что на ПК нет интересных игр. RTS и RPG действительно не требуют подключения серого вещества, но в эти игры играет не так много геймеров, так зачем же оскорблять «приставочников»? За время PS2 сменилось пять поколений видеокарт, с момента старта приставки тактовая частота процессора возросла примерно в шесть раз, и теперь, когда появляется новая консоль, которая поражает своими играми даже «писишников», задумайтесь: вы хотите пять лет тратить кучу денег на постоянный «грейд» ненасытного и шумящего ящика под столом, после чего наслаждаться «багами» и «тормозами»? Или потратиться один раз, а потом получать удовольствие от превосходных игр несколько лет? Для многих выбор очевиден.

Александр Куницын,
gamer_pro@mail.ru

**cg ** *М-м-м... Вы привели один из самых популярных аргументов в этом вечном споре. От себя могу добавить, что просто терпеть ненавижу мучиться с установкой ПК-игр на систему, под них не заточенную. Более того – не раз было, когда такая игра (лицензионная, что странно) эту самую систему намертво рушила. Да, лежать каждые выходные под авто – бесспорно, удовольствие, но уж больно специфическое. Время – деньги.*

СОНИК – ГОРДОСТЬ РОССИИ

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «Страна Игр». За последние пятнадцать лет наш рынок видеоигр перевидал многое. Настоящий «гейм-бум» на рубеже 1993-1994 годов. Взлеты и падения платформ Sony PlayStation One и Dreamcast. Революция nextgen (две штуки). Как постоянный читатель вашего журнала и как СоникФэн, я активно слежу за статьями, но хотел бы высказаться как критик. Дело в том, что вы рассматриваете Соника с такой стороны, будто видите его первый раз и не можете понять, что эти игры созданы, прежде всего, для конкретного круга лиц, активно интересующихся именно этим жанром. Я, как один из старших представителей общественности сайта Sonic-CIS (sonic-world.ru), хочу высказаться о релизах игр. Иногда мне кажется, что авторы статей либо относятся к играм надменно, либо они просто не знают ни смысла, ни сценария, ни игрового окружения и пытаются объяснить то, в чем не сведущи. Вот, к примеру, выдержка из статьи Олега Кафарова о Sonic Adventure 2:

«Уровни Sonic и Shadow будут заключаться лишь в безумной беготне от А до Б и сборе колец, в то время как Knuckles и Rouge придется досконально изучить каждый этап в поисках изумрудов, а Tails и Dr. Robotnic сядут за управление роботами и будут крушить все и вся на своем пути. Таким образом, вместо одного, в игре представлено сразу три разных жанра: platforming action, shooter и adventure\exploration. У главных героев появились новые способности: Sonic, например, научился кататься по рельсам а-ля Jet Set Radio, а также выполнять высоченные прыжки. Shadow будет разъезжать на роликах, ну а жадному Rouge предстоит изучить подводный мир...»

Чувствуется надменное отношение человека к игре. В последней мною прочитанной статье («Страна Игр», номер 203) вы описываете игру Shadow the Hedgehog крайне критично. На мой взгляд, в данной статье слишком много негатива. С моей точки зрения, здесь необходимо было написать об отношении общественности. Хотя бы провести опрос и узнать мнения о данной игре.

Есть люди, которые эти игры любят, и, поверьте, их немало. Официально на российских интернет-порталах их насчитывается около 5500 тыс. А сколько незарегистрированных? Их, разумеется, гораздо больше! Хочу заметить, что средний возраст СоникФэна около 16-17 лет. Если дети толком не могут понять, о чем пишут в статье, то для более взрослых лиц текст статей может восприниматься как оскорбление. Мне 20 лет, 13 из которых я посвятил Сонику. И каждое слово, сказанное не в тему, портит о вашем журнале не только мое мнение, но и мнение нескольких тысяч СоникФэнов по всей России. Вы очень подробно и грамотно объясняете такие игры, как шутеры, квесты, экшны. Но когда речь идет о Сонике, то здесь наблюдается какое-то отторжение. И, поверьте, не только я один это говорю. Я призываю вас более четко описывать игры и прекратить столь резкое отношение к Сонику, ведь для некоторых людей он имеет немаловажное значение. Я прошу изменить стилистику написания статей и относиться к СоникФэнам с большим уважением. Ведь уважая других, вы уважаете, прежде всего, себя...

Flash 'Slyer' the Hedgehog,
г. Калининград

**cg ** *М-м-м... с какой бы стороны зайти, чтобы быть понятым? Я сам много лет «холю и лелею» Mortal Kombat. Однако годы идут, и небогатые издательства все реже и реже готовы рисковать, все чаще они замыкаются на том, чтобы в n-ный раз сделать нишевую игру «для своих», отвергая широкую аудиторию. Это путь «закрытых» сериалов, варящихся в собственном соку и медленно погибающих. И Сонику с издателем совсем не повезло: Sega в него не верит. Раз за разом, год за годом это становится все очевиднее. Больно видеть? Больно. Ждем и верим в ребрендинг и Триумфальное Возвращение. Вместе.*

Наша оценка – выстраданная, она призвана визуализировать тот интерес, который игра вызовет у всей аудитории, всех, в среднем, геймеров России. Зачастую – невзирая на личные пристрастия автора. В мире очень популярно мнение, что Sega, как Иван Грозный, «убивает своего сына». Долг истинного фаната – возмущаться и скорбеть, а не делать вид, что все в порядке, мол, папа с сыном просто балуются.

ИГРЫ. ТОЧНЕЕ, ИХ ОТСУТСТВИЕ

Что такое три летних месяца? Казалось бы, ровно столько же отведено на весну и осень. Но именно в сезон массовых отпусков со временем творятся странные вещи. Если вы проводите заслуженный отпуск на море, то время летит с невероятной скоростью, а если уехать вам некуда, сессия закрыта и все друзья разъехались, то те же самые месяцы закончатся ох как нескоро. В подобной ситуации можно либо застрелиться, либо найти хорошую игру. К несчастью, как известно, хорошие проекты летом не выходят. Остается... купить новую приставку! Пораскинув мозгами, именно к такому выводу

SMS

ОТВЕТ

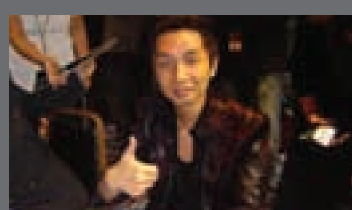
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Какие кабели входят в комплект поставки slim-версии PSP?
Никакие. Точнее, жизненно необходимый кабель для сетевого адаптера, без которого мы не могли бы заряжать аккумуляторы консоли, и все. Прочие шнуры, в том числе кабель для вывода изображения на телеэкран, необходимо приобретать отдельно.

Слышал, что пятую часть Silent Hill делают не японцы. А, простите, кто? Это ж какой кошмар они там наворотят!
Правда ваша: не японцы. Авторами Silent Hill 5 станет американская команда The Collective, прежде известные по Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure и многочисленным играм по кинолицензиям. Впрочем, музыку для игры все равно пишет всеми любимый Акира Ямаока. А кошмар... в конце концов, ни один Silent Hill еще не обходился без кошмаров.

Раз уж вы печатаете фотографии разработчиков, то опубликуйте, пожалуйста, фото Акиры Ямаоки, продюсера и композитора Silent Hill?
Не вопрос.



Почему The Orange Box выходит всюду, но не на PlayStation 3? Ну что за динама опять...
Спокойно. Подборка игр от Valve будет опубликована на PlayStation 3 всего лишь «с задержкой в две-три недели», по словам директора по маркетингу Дага Ломбарди. Господин Ламбарди также объяснил причину задержки. Дело в том, что британская студия EA, которая отвечает за PS3-версию, находится по другую сторону океана от самой Valve и поэтому немного отстает в работе, а задерживать выпуск основных версий – для PC и Xbox 360 – компания не захотела.

Почему Unreal Tournament 3 выходит всюду, но не на Xbox 360? Это еще как понимать?
Опять же, без паники. Unreal Tournament 3 выходит на Xbox 360

я пришла пару месяцев назад. Не стреляться же. К счастью, выбор у меня был. Тут и PS3, и Xbox 360 (а Wii уже пылится у меня на полке). Но раз уж меня угораздило в свое время купить PSP, то выбор пал на PS3. Денег она стоит немалых, но, продав пару надоевших гаджэтов и подзаняв, приобрести можно. Окрыленная принятым решением, я отправилась в магазин, чтобы, если не купить, так хоть взглянуть на предмет стольких пересудов. Найти его оказалось нетрудно. В первом же компьютерном магазине на огромном экране демонстрировались гонки, по графике – явно не со второй «Соньки». Так и оказалось: PlayStation 3. Своей глянцевой поверхностью она напомнила портативную сестренку, только гораздо большего размера. Но после того как я подошла ближе и всмотрелась в экран, мой энтузиазм начал спадать. Может, конечно, это ранние проекты? Модели по-прежнему имеют четкий неровный контур! Да, это лучше, чем было раньше, но никак не прорыв! Но что удержало меня от покупки окончательно и бесповоротно – так это игры. Точнее, их отсутствие. Я знала, что с этим не все будет здорово, но не до такой же степени! Из пяти предложенных я играла до этого в три, остальные мне просто неинтересны. После наведения справок совсем огорчилась. Да, игр почти нет, и в ближайшее время не будет. Как же так? В общем, плюнула я и пошла домой играть в Wii. Там хоть с играми и не фонтан, зато Red Steel никогда не надоест.

P.S. Хотелось бы посоветовать Sony убрать свои демонстрационные экраны. Не пугайте людей.
P.S.2 Очень хорошая игровая приставка.

Посвящается Unknownsamurai, который читал все мои письма.

tata,
tatasqual@yandex.ru

**cg ** *Увы, с полноэкранным сглаживанием (в народе – antialiasing) PlayStation 3 пока не слишком дружна: зубчатые «лесенки», от которых мы уже успели отвыкнуть к закату PS2-эры, снова в строю. Положа руку на сердце: не велика беда. Но, признаю, «не для того деньги плочены». Тем не менее, коль вы на покупку настроились – присмотритесь повнимательнее. Быть может, не так страшна чертовка? Несколько приличных игр уже вышло, неплохая линейка вырисовывается на осенне-зимний период, да и на Final Fantasy XIII с Metal Gear Solid 4 всегда можно рассчитывать. Опять же, вы ничуть не теряете мультиплатформенные хиты, а ведь к ним, к мультиплатформенным, сейчас стремятся все независимые издательства, больно дорого обходится ничем не подкрепленная преданность какой-то одной консоли. Но, если уж совсем по душам, выбирайте игры. Какие глянутся – к тем оборудование и покупать.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

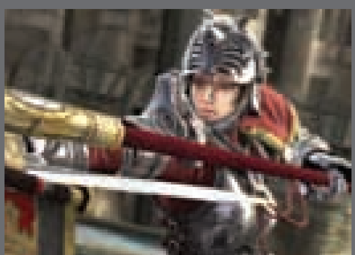
ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

в начале следующего года, но не из-за злого умысла разработчиков, а вследствие технических ограничений консоли. Марк Рейн из Epic Games уверяет, что причина задержки – неумение Xbox 360 работать с пользовательскими модификациями. Как оказалось, реализовать их на консоли от Microsoft не так-то просто и на это команде потребуется дополнительное время.

Что такое Virtua Fighter 5 Live Arena? Это что, какая-то особенная версия VF5?
Нет. Это всего лишь японское название версии VF5 для Xbox 360. Видимо, таким образом японское отделение Sega стремится подчеркнуть отличия между версией для PS3 (без сетевого мультиплеера) и обновленной версией для Xbox 360 (с оным).

Что это за игровой автомат, где надо палками стучать по здоровым барабанам? Я видел такой в «Трудностях перевода».
Это Taiko no Tatsujin от Namco. В Японии такие машины впервые были произведены в 1999 году, и с тех пор обновлялись более десяти раз. Игры сериала очень популярны и не раз выходили на различных платформах. Единственный англоязычный релиз в сериале – Taiko: Drum Master для PlayStation 2, выпущенный в США в 2004 году.

Что нового будет в Soul Calibur IV? В двух словах.
Сетевая игра – это раз. Новые герои (например, копейщица Хильде) – это два. Графика нового поколения – это три. Улучшенные арены с разбиваемыми препятствиями – это четыре. Возможно, что-то еще, о чем нам пока не сообщали, – это пять. Возможно.



Когда выйдет Mass Effect?
Долгожданная и многообещающая космическая ролевая игра от BioWare будет опубликована 20 ноября в США и 23 ноября в Европе.

Сколько всего игр было выпущено по аниме Naruto, сколько сейчас находится в разработке и каких?
Тут немудрено и сбиться со счету, но мы попробуем. Итак: три игры в сериале Naruto RPG, две – в Naruto: Uzumaki Chronicles, пять – в Naruto: Clash of Ninja для GameCube и Wii, пять – в портативном сериале Naruto: Ninja Council, шесть – в Naruto: Ultimate Ninja для PS2 и PSP, еще пять не принадлежат к сериалам, и еще две вышли на аркадных автоматах с системой Data Card. Итого – двадцать восемь игр, в хронологии которых сам черт ногу сломит. Из игр, которые сейчас находятся в разработке, наиболее интересными нам представляются Naruto: Rise of a Ninja для Xbox 360 от Ubisoft и пока безымянная разработка для PS3 от CyberConnect2, авторов сериала Naruto: Ultimate Ninja.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ПРИВЕТ, С ВАМИ СНОВА ОРЕХ. ТЬФУ, ТО ЕСТЬ ВПЕРВЫЕ С ВАМИ ОРЕХ – НА ДИСКЕ «СИ». ПОКА ВСЕ РЕДАКТОРЫ DVD ЗАНЯТЫ СВОИМИ НАСУЩНЫМИ ОБЯЗАННОСТЯМИ (ПОДГОТОВКА ДИСКА И TEKKEN), Я РАССКАЖУ, ЧЕГО ЖЕ ИНТЕРЕСНОГО ОНИ ДЛЯ ВАС НАШЛИ. НА ЭТОТ РАЗ НА ДИСКЕ СОБРАНЫ НАСТОЯЩИЕ, НЕ ПОБОЮСЬ ЭТОГО СЛОВА, ТИТАНЫ! ВАС ЖДУТ СВЕЖАЙШИЕ ВИДЕОПРЕВЬЮ ИЗ ТРЭШ-МУЛЬТ-ИГРЫ THE SIMPSONS GAME, СУМАСШЕДШЕГО MASS EFFECT И ИСТЕРИЧНО-ЯРКОЙ VIVA PINATA: PARTY ANIMALS. В ВИДЕООБЗОРАХ ЕЩЕ ГОРЯЧЕЕ: НОВАЯ FIFA 08 И ЧУМОВАЯ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE. НА ОГОНЕК ЗАГЛЯНУЛИ НОВЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ ИЗ ARMY OF TWO И МЕГАОЖИДАЕМОЙ MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS. В РУБРИКЕ SPECIAL ВАС ЖДЕТ БОЛЬШОЙ ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ЛЕЙПЦИГА С GC'07, ПРЕЗЕНТАЦИИ «ВЕДЬМАКА» И AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES, А ЗАОДНО И ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ STARCRAFT II, NEED FOR SPEED PROSTREET И FALLOUT 3. // ОРЕХ



НА ВИДЕОЧАСТИ



5 ОБЗОРОВ **7** ПРЕВЬЮ **4** СПЕЦА



TGS 07

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

ТРЕЙЛЕР

Ну разве могла Tokyo Game Show пройти без премьеры нового сюжетного трейлера MGS? Конечно же нет, вот он – перед вами, как всегда переведенный на русский язык. Надеемся, вы свыклись с мыслью, что с каждым новым роликом повествование становится все абсурднее и абсурднее, карнавал странностей Хидео Кодзимы продолжает набирать обороты. Вслед за отрядом «Красавица и чудовище» нас знакомят с отрядом «Лягушки». Кодзима, пощады!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







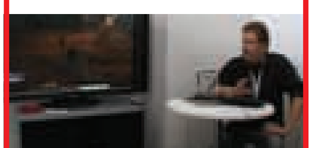
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

На прошедшей GC 07 мы не могли пройти мимо стенда одной из самых ожидаемых MMORPG этого года. Нам показали классическую зачистку подземелья, а также впечатляющую осаду замка с десятками участвующих в битве персонажей.



STARCRAFT II

ИНТЕРВЬЮ

Следующий стенд заведомо хитовой игры, мимо которого пройти было бы преступлением, конечно же, стенд StarCraft II. Мы взяли интервью у сотрудника компании Blizzard, из которого вы узнаете об изменениях в концепции одиночной игры, о режимах многопользовательских битв и о многом, многом другом.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Afrika PS3
- Aqua Vita PS3
- flOwer PS3
- Ikaruga (Xbox 360)
- LocoRoco Cocoreccho PS3
- Mainichi Issyo PS3
- Paperman PS3
- Seaman 2 PS2
- No More Heroes Wii

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- The Simpsons Game PS3 Xbox 360
- Dynasty Warriors 6 PS3 Xbox 360
- Mass Effect Xbox 360
- Metal Gear Online PS3
- Project Gotham Racing 4 Xbox 360
- White Knight Story PS3
- Viva Pinata: Party Animals Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Medal of Honor: Airborne PC
- Blue Dragon Xbox 360
- Armored Core 4 Xbox 360
- Обитаемый остров: Послесловие PC
- FIFA 08 PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots PS3
- Army of Two PS3 Xbox 360
- Crysis PC
- Soul Calibur IV PS3 Xbox 360

БАНЗАЙ:
- Hikaru Utada – Beautiful World (клип)
- Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone (трейлер)
- Самурай Чамплу – Bladebeat Graffiti (клип)
- Ayumi Hamasaki – talkin' 2 myself (клип)

SPECIAL:
- Репортаж с GC 07
- Fallout 3 (интервью)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (презентация)
- StarCraft II (интервью)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

FALLOUT 3 PC

Интервью с GC 07

Fallout 3 – это не просто событие, это настоящее возрождение одной из самых культовых игровых вселенных в истории. Неудивительно, что к этой игре приковано столько внимания. Пробившись сквозь заслоны людей в моторизированной броне и полчища мутантов, на прошедшей Game Convention 2007 мы смогли взять интервью у одного из разработчиков третьей Fallout. И узнали, кто и как будет присоединяться к герою, наслушались о постъядерном мире и его законах и узнали о том, как создавалось оружие. Сегодня – ваша очередь!





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ARMY OF TWO XBOX 360 PS3

трейлер

В то время как геймплей Army of Two еще может вызывать сомнения, с сюжетными роликами уже все понятно – они прекрасны. Нынешний, правда, весь из себя серьезный, но тоже замечательный.



CRYSIS PC

геймплей

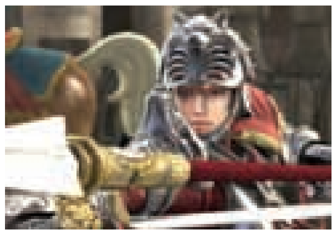
До выхода главного PC-боевика этого года осталось совсем мало времени, и разработчики удвоили натиск видеороликов. Даже наконец-то вспомнили, что в игре есть что-то, кроме надоевших джунглей.



SOUL CALIBUR IV XBOX 360 PS3

трейлер

Внимание-внимание! Новый персонаж Soul Calibur IV! Скорее смотрите свежий трейлер, в нем есть Хильде – девушка-рыцарь в сверкающих доспехах! На гарнир – видео из игрового процесса.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

METAL GEAR ONLINE PS3

Эксперименты с онлайном наконец переросли в полноценную игру. Да еще какую – тут вам и гигантские карты, и тактические бои, и целая прорва оружия. Вот только смотрится все это… странно.



MASS EFFECT XBOX 360

Наконец-то BioWare поделилось новыми роликами грядущего хита – на сей раз показаны процесс создания персонажа, битвы и, конечно же, диалоги. Смотрите самое свежее видеопревью!

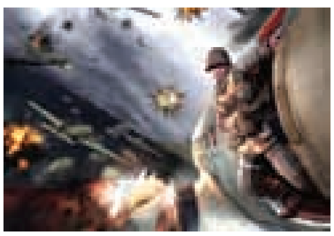


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

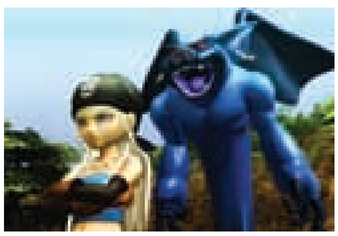
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE PC

Первый в мире трехмерный «Тетрис» с видом от первого лица: фигурки солдат падают на дно стакана и то и дело исчезают под неприятельским огнем.



BLUE DRAGON XBOX 360

Один из немногочисленных ролевых гостей японского происхождения на совсем неяпонской консоли. Насколько успешен дуэт Сакагути и Торияmы?



ARMORED CORE 4 XBOX 360

Гигантские роботы на страже границ страны. Для нас – шутка, а для японцев – давняя мечта, регулярно исполняющаяся, пусть и виртуально.

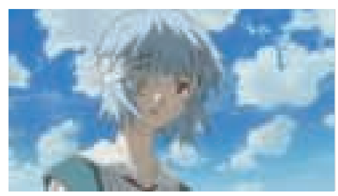


БАНЗАЙ

EVANGELION 1.0: YOU ARE (NOT) ALONE

ТРЕЙЛЕРЫ

Сразу два ролика из нового полнометражного римейка «Евангелиона». В обоих звучат специально для фильма записанные песни Утады Хикару.



AYUMI HAMASAKI - TALKIN' 2 MYSELF

КЛИП

Клип talkin' 2 myself Аюми Хамасаки наглядно доказывает, что госпожа Хамасаки смотрелась бы в свежей «Обители зла» не хуже госпожи Йовович.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

NO MORE HEROES Wii



AQUA VITA PS3



LOCOROCO COCORECCHO PS3



Afrika PS3 • Aqua Vitag PS3 • fl0wer PS3 • Ikaruga Xbox 360 • LocoRoco Cocorecсho PS3 • Mainichi Issyo PS3 • Paperman PS3 • Seaman 2 PS2 • No More Heroes Wii

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВОТ ЖЕ ВРЕМЕНА ПОШЛИ: ДОБРУЮ ЧЕТВЕРТЬ ДИСКА ОТХВАТЫВАЕТ РАЗДЕЛ «ДЕМОВЕРСИИ». ПРИЧЕМ, СОБСТВЕННО, ДЕМОВЕРСИЯ-ТО ВСЕГО ОДНА. ЗАТО КАКАЯ! STRANGLEHOLD ОТ УМЕЛЬЦЕВ ИЗ MIDWAY И САМОГО ДЖОНА ВУ. РАСПИСЫВАТЬ ЧТО ДА ПОЧЕМУ НЕЗАЧЕМ – РЕЦЕНЗИЮ ВЫ МОГЛИ ПРОЧИТАТЬ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ. А ВОТ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ИГРОЙ НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ – ИНАЧЕ ИНСПЕКТОР ТЕКИЛА ВАС ПОКАРАЕТ (ВЫ ЖЕ ПОМНИТЕ, НАСКОЛЬКО ОН КРУТ?). НУ А КРОМЕ КРУТОСВАРЕННОГО КОПА ВАС ОЖИДАЮТ ТРЕЙЛЕР КИНОСАТИРЫ О ТОМ, ЧТО НЕКОТОРЫЕ ФИЛЬМЫ ЛУЧШЕ НЕ ПЫТАТЬСЯ ДОДЕЛЫВАТЬ, БУМАЖНЫЕ РАДОСТИ ПО МОТИВАМ ОДНОЙ НИКОМУ НЕ ИЗВЕСТНОЙ ИГРЫ ОТ КАКОЙ-ТО ТАМ BUNGIE, ПОРТАТИВНЫЕ ДИДЖЕЙСКИЕ ВЕРТУШКИ, ЗАПЛАТКИ ОТ ВСЯКИХ ЛЕНИВЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ, НЕ СПОСОБНЫХ ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ В СРОК, А ТАКЖЕ НЕИССЯКАЕМОЕ НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО В ОБЛАСТИ ДОДЕЛКИ И ПЕРЕДЕЛКИ УЖЕ ВЫШЕДШИХ ИГР.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



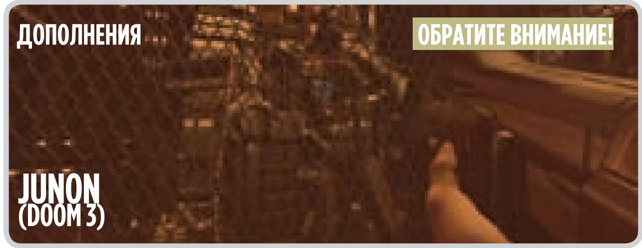
НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

1 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ



ДЕМОВЕРСИЯ

STRANGLEHOLD

Демоверсия навороченного боевика на движке Unreal Engine 3.0. В Stranglehold геймеры окунутся в захватывающий мир Джона Ву. Доступен уровень «Market», где можно вдоволь настреляться, выполняя акробатические трюки и уничтожая всех и вся. Главный герой умеет отталкиваться от стен, раскачиваться на люстрах и скользить по столам, заставляя менее маневренных неприятелей падать замертво. Высокотехнологическая графика с кучей интерактивных объектов, жаркие перестрелки и динамичный геймплей никого не оставят равнодушным.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Stranglehold

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Company of Heroes
- Doom 3
- Far Cry
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- rfactor
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 163.71 Windows Vista
- ForceWare 163.71 Windows XP
- DirectX 9.0c (Август 2007)

ПАТЧИ:
- Defcon v1.43 Интернациональный
- Neverwinter Nights 2 v1.04 - v1.06 RU
- Penumbra: Overture v1.0.2 Интернациональный
- Хроники Тарр: Призраки звезд v1.0.2.0 RU

СОФТ:
- AntiVir Personal Edition Classic 7 7.06.00.268
- Spy Sweeper 5.5.7.48
- Alcohol 120% 1.9.6.5429
- Daemon Tools 4.10.217
- Azureus 3.0.2.2
- HTML-Kit 1.292
- Internet Download Manager 5.11 build 5
- Anti-Mal 3.0
- Business Card Designer Plus 9.0.1.0
- Child Control 2007 9.512
- EBook Maestro Free 1.80
- FlashDesktop 4.0.11
- FolderView 2.2
- SafeErase 3.0.1064
- Winamp Skins Creator 1.1
- WordWeb Pro 5.1
- WorkTime 4.06
- Any Video Converter Free 2.0.8
- Sony Vegas 7.0b
- Back2zip 125.127a
- DiskRecovery 4.1.1334
- GetDataBack 3.30
- MR Tech Systray 3.0 Beta 2
- USB Monitor 5.20
- WinXP Manager 5.1.7

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- АвиаНалет II
- Амулет трехцветья
- Тайны пирамид
- Возвращение Атлантиды
- Путеводство

WIDESCREEN:
- Finishing the Game
- Aliens vs. Predator 2 Requiem
- Midnight Meat Train
- Run, Fat Boy, Run
- Rails & Ties

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

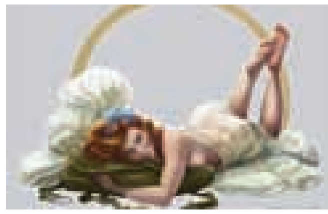


Прошивка: 3.71
Демоверсия: DJ Max Portable 2
Видеоролики: Fate/Tiger Colosseum, Wild ARMs: Crossfire
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

FINISHING THE GAME

Чего ожидать от кино под лозунгом «Некоторым фильмам лучше оставаться незаконченными»? Да, это стебный и весьма поучительный фильм.



ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM

Второй трейлер этого фильма наглядно демонстрирует нам скорость, с которой будет сокращаться население небольшого американского городка.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

WINXP MANAGER 5.1.7

Мощная программа для настройки и оптимизации Windows XP. Более 30 утилит позволят получить доступ к скрытым опциям операционной системы.

DISKRECOVERY 4.1.1334

Поможет восстановить потерянные файлы, стертые в результате форматирования или других неприятностей. Поддерживает огромное количество форматов.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

NEVERWINTER NIGHTS 2 V1.06 RU

Расширены настройки UI, добавлено несколько десятков скриптов и изменены некоторые 2DA-файлы. Улучшена работа редактора, Исправлены ошибки освещения и теней.

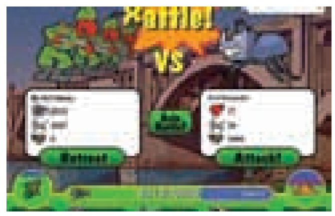
PENUMBRA: OVERTURE V1.0.2

Улучшает поддержку видеокарт от ATI. Оптимизированы средние и низкие настройки графики, изменена насыщенность цвета, исправлено несколько мелких ошибок.

FREEWARE/ SHAREWARE

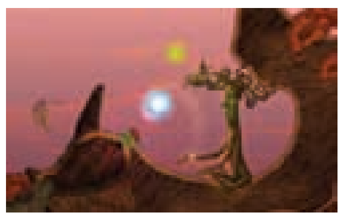
ANT WAR

Отличная пошаговая стратегия.



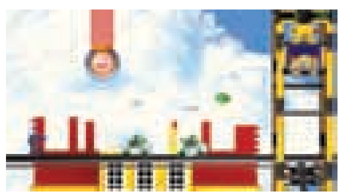
GUMBOY CRAZY ADVENTURES

Оригинальная платформенная бродилка с симпатичными уровнями.



LEGO BUILDER BOTS

Интересная интерпретация всем известного «Тетриса» – с классическими фигурками LEGO.



PANDA ANTIVIRUS

БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



PAPERCRAFT

Бумажный Мастер Чиф.



WINAMP

Пять свежих скинов.



WWW

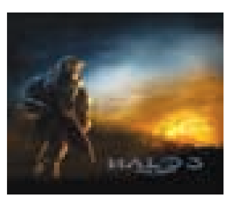
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

SPECIAL

HALO 3

Предлагаем вашему вниманию подборку великолепных артов (включая и некоторые предпроизводственные раскадровки заставок) и обоев для рабочего стола. А заодно выкладываем бесплатную фанатскую игру Halo Zero – бодренький платформенный боевик.

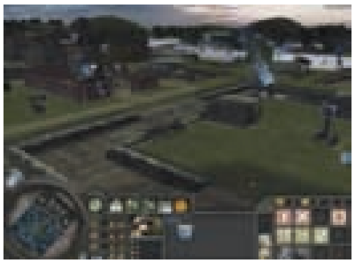


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

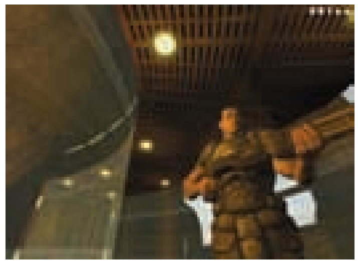
COMPANY OF HEROES

Открывает нынешнюю подборку карт для Company of Heroes работа под названием Cliff Conflict. Здесь и двоим-то игрокам тесно, а играть предстоит вчетвером... Нетрудно понять, насколько напряженными на Cliff Conflict получаются бои. Не менее жаркими получились сражения и на Gustav Line FINAL. Техника на этой карте автором не предусмотрена в принципе, что с лихвой компенсируется периодически поступающими подкреплениями. Подкрепления есть и на Supply Lines v2, но там не предусмотрена возможность заказывать снайперов.

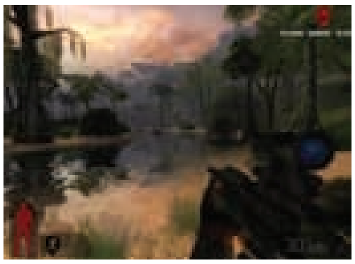
DOOM 3

Мод, который мы представляем на этом диске, создан специально для любителей одиночных кампаний. Junon не может похвастаться кучей нового оружия или созданными с иголочки монстрами, но интерес к данной работе от этого нисколько не падает: хорошие кампании являются редкостью, тем более класса Junon. Скучать здесь не придется ни одной минуты. В лучших традициях Doom 3, вас примутся пугать с завидным постоянством, причем запугивания эти не наводят скуку. Заметно оживляют игру многочисленные ролики на движке.



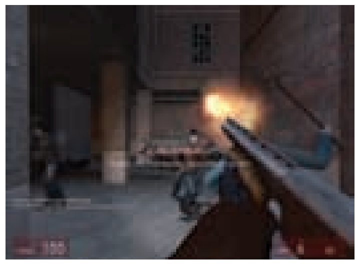

FAR CRY

Выход Crysis не за горами, так что поклонники Far Cry стараются поторопиться с выпуском модификаций. У некоторых авторов сдают нервы, и они выбрасывают на сцену не до конца готовый продукт. Именно к этой категории относится X-Isle Mod. Судя по тем скриншотам, которые авторы X-Isle Mod положили в архив с модом, вещь должна была получиться крайне интересной, но, увы, работа была остановлена, и до релиза дотянула только сетевая часть игры. Карты, новое оружие, техника – все это вполне на уровне и достойно быть опубликовано на диске «СИ».

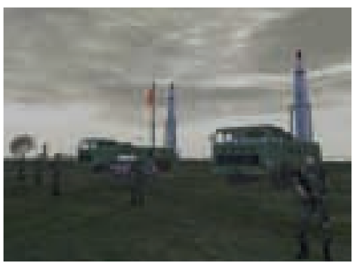
HALF-LIFE 2

Концепция противостояния горстки людей толпам зомби оказалась настолько популярной, что повторилась история с Dragonball: Source – специально для мода Zombie Master начали делать карты. Между тем создатели продолжили работу, и появление обновленной версии было лишь вопросом времени. Основная идея все та же: игрокам необходимо выполнить определенные задания, одновременно отбиваясь от толп мертвечины. Возглавляет зомби один из игроков, для которого курс выживания превращается в аналог Dungeon Keeper.




OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

ArmA: Armed Assault вышла уже давно, но это нисколько не мешает поклонникам регулярно выпускать работы для любимой игры. Одиночные дополнения уже стали редкостью, зато полноценные модификации выходят с завидной периодичностью. Новинкой этого месяца стала PLA Mod V3.0., она включает в себя целую кучу всевозможного вооружения и техники китайской армии, начиная с автоматов и заканчивая транспортными самолетами. Разумеется, в набор также входят китайские солдаты, как и техника, они проработаны выше всяких похвал.

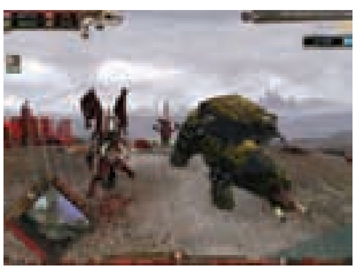
RFACTOR

Монокубковые чемпионаты на серийных автомобилях не являются для rFactor большой редкостью. Тем не менее, появление очередных работ на эту тему, например, Chevrolet Corvette C6 2.0, можно только приветствовать. Представленный мод предлагает сразиться на одинаковых купе Chevrolet Corvette C6 (специальных окрасок для этих машин не предусмотрено, разница лишь в цвете кузова). Также вас ждет модификация Formula 3 Euroseries 2007 1.0, которая будет интересна всем без исключения поклонникам гонок.



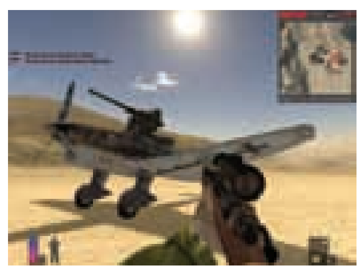

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Модификация Serpent Druids привносит в игру новые расы. Автор пошел на эксперимент, результатом которого стала термоядерная смесь, объединившая в себе все лучшее сразу от пяти игровых рас. Особо ревнивым ценителям Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade подобный коктейль может показаться вульгарным, но в реальности получился вполне жизнеспособный гибрид. Создателю Serpent Druids удалось совместить несовместимое: новая раса получилась вполне сбалансированной. Одним словом, играть приятно.




BATTLEFIELD 1942

Модификации «не от мира сего» в свое время пользовались популярностью среди поклонников Battlefield 1942. Сейчас подобные моды ушли на второй план, но The Reborn Fighters Mod 1.1 доказывает, что тема все еще востребована. По законам жанра, машины здесь оборудованы ракетными ускорителями (достаточно слегка переборщить, чтобы отправиться в долгий полет), самолеты зенитками, а бронетранспортеры турбинами. Кстати, помимо многопользовательского, The Reborn Fighters Mod 1.1 поддерживает и одиночный режим.



Dementium: The Ward

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 31 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА

Дебютная работа студии Renegade Kid обещает стать первым представителем жанра survival horror, разработанным эксклюзивно для DS. Игрокам предстоит исследовать застывший во времени госпиталь, решать многочисленные головоломки, встречаться с любопытными персонажами и сражаться с гротескными монстрами – все как в заправском «Сайлент Хилле». Приличную трехмерную графику и соответствующий саундтрек разработчики тоже не стесняются обещать. Поверим?



The Simpsons Game

ПЛАТФОРМА: PS3, WII, X360 | КОГДА: 30 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Eternal Sonata

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 19 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие три недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие три недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✔ (хит)	15.10	Painkiller: Overdose	DreamCatcher	США
✔ (хит)	19.10	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Европа
✔	19.10	Tabula Rasa	NCsoft	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
✔	23.10	Age of Empires III: The Asian Dynasties	Microsoft	США
✔	24.10	The Witcher	«Новый Диск»	Россия
✔	26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
✔ (хит)	26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
	26.10	Football Manager 2008	Codemasters	Европа
✔	26.10	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
✔	26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
✔ (хит)	30.10	TimeShift	Sierra	США
✔	31.10	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	США
	01.11	FIFA Manager 08	Electronic Arts	Европа
	02.11	Championship Manager 2008	Eidos	Европа
✔	02.11	Hellgate: London	Namco Bandai	Европа
	02.11	Universe at War: Earth Assault	Sega	Европа

PLAYSTATION 2

	15.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	США
	19.10	ATV Offroad Fury 4	SCEE	Европа
	19.10	Naruto: Ultimate Ninja 2	Namco Bandai	Европа
	19.10	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
	26.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
✔	26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
✔	28.10	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	США
	31.10	Manhunt 2	Rockstar	США
	02.11	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Европа

PLAYSTATION 3

	19.10	Lair	SCEE	Европа
	23.10	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	SCEA	США
✔	23.10	Stranglehold	THQ	Европа
	23.10	The Eye of Judgement	SCEA	США
	26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
✔	26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
	26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
✔	28.10	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	США
✔	30.10	The Simpsons Game	Electronic Arts	США
✔	02.11	Bladestorm: The Hundred Years' War	Koei	Европа

Wii

	19.10	Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
✔	23.10	Guilty Gear XX Accent Core	Aksys	США
	23.10	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	США
✔	23.10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Capcom	США
	26.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
✔ (хит)	26.10	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Европа
✔	26.10	Table Tennis	Rockstar	Европа
	26.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
	29.10	Endless Ocean	Nintendo	США
✔	30.10	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	США
✔	31.10	Manhunt 2	Rockstar	США

✔ (хит) Потенциальный хит ✔ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Hellgate: London
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

	Дата	Игра	Издатель	Регион
✓	01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
	02.11	EA Playground	Electronic Arts	Европа
✓	02.11	Guitar Hero III	RedOctane	Европа
	02.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	Европа
✓	05.11	Fire Emblem: Radiant Dawn	Nintendo	США

XBOX 360

	Дата	Игра	Издатель	Регион
	15.10	Beautiful Katamari	Namco Bandai	США
✓	19.10	Eternal Sonata	Namco Bandai	Европа
✓	19.10	Half-Life 2: The Orange Box	Activision	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
✓	23.10	Ace Combat 6: Fires of Liberation	Namco Bandai	США
	26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
✓	26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
✓	26.10	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
	26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
✓	26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
✓	30.10	Virtua Fighter 5	Sega	США
✓	30.10	Viva Pinata: Party Animals	Microsoft	США
✓	02.11	Bladestorm: The Hundred Years' War	Koei	Европа
✓	02.11	Guitar Hero III	Activision	Европа
	02.11	Naruto: Rise of a Ninja	Ubisoft	Европа
✓	02.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	Европа
✓	02.11	TimeShift	Sierra	Европа

NINTENDO DS

	Дата	Игра	Издатель	Регион
	15.10	Flash Focus: Train Your Vision in Minutes a Day	Nintendo	США
✓	16.10	Panzer Tactics DS	Conspiracy	США
	19.10	Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix	Aksys	Европа
	19.10	Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
✓	19.10	Myst	Midway	Европа
✓	19.10	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
✓	23.10	Front Mission	Square Enix	США
✓	23.10	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	Европа
	26.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
	26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
	30.10	Puzzle de Harvest Moon	Natsume	США
	31.10	Dementium: The Ward	Gamecock	США
✓	01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
	01.11	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	США
	02.11	EA Playground	Electronic Arts	Европа
	02.11	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Европа

PSP

	Дата	Игра	Издатель	Регион
✓	17.10	LocoRoco 2	SCEA	США
	19.10	Naruto: Rise of a Ninja	Ubisoft	Европа
✓	19.10	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEE	Европа
	19.10	Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Европа
	22.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
	23.10	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	США
	26.10	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	26.10	SWAT: Target Liberty	Sierra	Европа
✓	26.10	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
✓	30.10	Disgaea: Afternoon of Darkness	NIS America	США
	31.10	Manhunt 2	Rockstar	США
✓	01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа



Fire Emblem: Radiant Dawn
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 5 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

Прямое продолжение TRPG Fire Emblem: Path of Radiance для GameCube. Через три года после победы над королем Ашнардом Айк и его коллеги-наемники вновь оказываются вовлечены в битвы, решающие судьбу мира. В Radiant Dawn нас ждет все то, за что мы любим сериал Fire Emblem: сбалансированная боевая система, действующая по правилу треугольника; множество обаятельных и запоминающихся героев; продолжительные бои, заставляющие задуматься над каждым ходом – ведь персонажи здесь гибнут раз и навсегда! В американской версии будет также добавлена поддержка широкоформатного изображения.



Endless Ocean
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 29 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Bladestorm: The Hundred Years' War
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 31 октября



Наверное, главный гоночный сериал приставок семейства Xbox обзаведется в середине октября свежей частью. Она особенно интересна нашим геймерам по двум причинам. Во-первых, там есть трасса в Санкт-Петербурге, и город там весьма похож на прототип. Во-вторых, это будет первая полностью локализованная полноценная (в смысле, не скачиваемая по Сети) игра для Xbox 360. То есть, она выйдет у нас сразу на русском языке.

Project Gotham Racing 4

ХИТ?!

ПЕРИМЕТР 2 (PC)

Продолжение знаменитой терраморфинговой стратегии – впечатления от демоверсии и интервью с создателями.



РЕПОРТАЖ

ВЫСТАВКА В НОВОСИБИРСКЕ

Не только Москва и Киев теперь могут похвастаться игровыми выставками – наш отчет из крупнейшего города за Уралом.



ОБЗОР

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX (PC, XBOX 360)

Пять отличных игр в одной коробке – прочим разработчикам срочно устыдиться.



ОБЗОР

RACE 07: THE WTCC GAME (PC)

Новая гонка от авторов GT Legends и GTR.



ОБЗОР

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE (PC)

Отличная и очень симпатичная экономическая стратегия.



ОБЗОР

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER (PC)

Эпические уровни и далекие суровые земли Рашемена.



ДЕМОТЕСТ

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII (PSP)

Пусть на японском – зато Зак и Сефирот!



ОБЗОР

SEGA RALLY REVO (PS3, XBOX 360, PC)

Грязевые ванны как средство побеждать.



СПЕЦ

ИТОГИ TOKYO GAME SHOW 2007

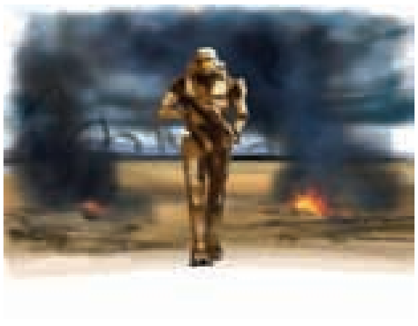
Чем будет жить индустрия весь последующий год.



ОБЗОР

HALO 3 (XBOX 360)

Самая грандиозная или просто самая шумная?



ОБЗОР

GRIMGRIMOIRE (PS2)

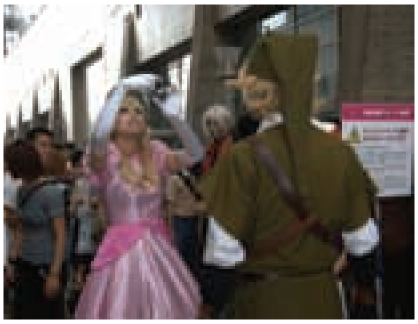
Консольная RTS с участием демонов и юных волшебниц.



РЕПОРТАЖ

КОСПЛЕЙ НА TOKYO GAME SHOW 2007

...и Клауды, Клауды кругом.



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

POSTAL III | KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ | ALIENS VS. PREDATOR 2 | MEDAL OF HONOR: AIRBORNE | BLUE DRAGON | ARMORED CORE 4

20#245 | ОКТЯБРЬ | 2007


Daijin
ОНИБЛЭЙД
СТРАНА
ИГР
1С
ФИРМА "1С"



KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ
СТРАНА ИГР
ФИРМА «1С»
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men TM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks oare trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.